

The logo for the N-GAGE QD console. The word "N-GAGE" is in white, with the "N" in red. The "QD" is in orange. The background of the cover features a dark, circular, grid-like pattern that creates a sense of depth and perspective.

N-GAGE QD

MANUAL DEL USUARIO

NOKIA

El dispositivo celular descrito en este manual está aprobado para ser usado en las redes GSM 850 y GSM 1900.

INFORMACIÓN LEGAL

Parte No. 9310037 Edición No. 1

Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados.

Nokia, N-Gage, N-Gage QD, Nokia Connecting People, y los logos Nokia Original Enhancements son marcas, registradas o no, de Nokia Corporation. Otras compañías y nombres de productos mencionados en este documento podrían ser marcas o nombres registrados de su propietarios respectivos.

Archivo electrónico creado el 04/2004.

Patente EE.UU. N° 5818437, 5953541, 6011554 y otras patentes pendientes.

Software Ingreso Intuitivo de Texto T9. Copyright © 1999-2004. Tegic Communications, Inc. Todos los derechos reservados.

Bluetooth es marca registrada de Bluetooth SIG, Inc.



Se incluye el software de protocolo de seguridad o criptográfico RSA BSAFE de RSA Security.



Java es marca registrada de Sun Microsystems, Inc.

symbian

Este producto incluye software con licencia de Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian y Symbian OS son marcas registradas de Symbian Ltd.

La información contenida en este manual del usuario fue escrita para el producto Nokia N-Gage QD. Nokia opera bajo un sistema de desarrollo continuo. Nokia se reserva el derecho de hacer cambios y mejoras en cualquier producto descrito en este manual sin previo aviso.

BAJO NINGÚN CONCEPTO NOKIA SERÁ RESPONSABLE POR CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS O GANANCIAS O POR CUALQUIER OTRO DAÑO ESPECIAL O INCIDENTAL, POR CUALQUIER CAUSA DIRECTA O INDIRECTA.

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO ESTÁ PROVISTO "TAL CUAL". ADEMÁS DE LAS EXIGIDAS POR LAS LEYES, NO SE EMITE NINGUNA OTRA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE MERCADERO Y DE CAPACIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, EN CUANTO A LA PRECISIÓN, FIABILIDAD O CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO. NOKIA SE RESERVA EL DERECHO DE REVISAR ESTE DOCUMENTO O RETIRARLO EN CUALQUIER MOMENTO SIN PREVIO AVISO.

CONTROL DE EXPORTACIONES

Este producto podría contener bienes, tecnología o software sujeto a leyes y regulaciones de exportación de los Estados Unidos y otros países. Se prohíbe su desvío contraviniendo las leyes.

AVISO FCC/INDUSTRIA CANADIENSE

Su teléfono podría causar interferencias radioeléctricas y televisivas (ej. cuando usted usa su teléfono muy próximo a equipos receptores electrónicos). La FCC/Industria Canadiense puede exigirle que deje de usar su teléfono si tales interferencias no se pueden eliminar. Si necesita ayuda, póngase en contacto con su centro de servicio local. Este aparato cumple con la sección 15 de los reglamentos de la FCC. El funcionamiento de este aparato está sujeto a la condición que no cause interferencia perjudicial.

NOTAS

Contenido

1. Para su seguridad.....	13
Acerca de su dispositivo	15
Servicios de red.....	16
Registre su dispositivo.....	16
Cargadores, baterías y accesorios	17
Memoria compartida.....	18
2. Inicio.....	19
Instalar la tarjeta SIM y la batería	19
Cargar la batería.....	22
Encender la Consola Móvil para Juegos.....	23
Teclas y partes	25
Sobre la pantalla.....	27
Acceso a las aplicaciones en el menú	27
Bloquear el teclado (Bloqueo de teclas).....	27
Insertar una tarjeta de juego o tarjeta de memoria.....	28
Retirar una tarjeta de memoria.....	30
Iniciar un juego.....	30
Economizar energía durante los juegos	31
Iniciar un juego con más de dos jugadores.....	32
Consejos para un mejor uso.....	32

3.	Su consola móvil para juegos	34
	Personalizar su consola móvil para juegos	34
	Los atajos en la modalidad inactiva	35
	Control del volumen	38
	Altavoz	38
	Instalar software	38
	Retirar el software	40
4.	Su teléfono	41
	Hacer llamadas	41
	Hacer llamadas de conferencia (servicio de red)	42
	Contestar o rechazar una llamada	43
	Llamada en espera (servicio de red)	44
	Opciones durante una llamada	44
5.	N-Gage QD Arena launcher	46
	Conexión al N-Gage Arena	46
	Para empezar	47
	Configuraciones de conexión	47
	Actualizar Arena launcher	48
	Registración e inicio de sesión	48
	Registrarse desde su Consola Móvil para Juegos	49
	Registrarse desde su PC	49

6. Contactos	50
Guardar nombres y números—Crear y editar tarjetas de contacto	51
Copiar contactos entre la tarjeta SIM y la memoria del dispositivo.	52
Agregar un tono del timbre para una tarjeta de contacto o grupo	52
Marcación por voz	53
Agregar una etiqueta de voz a un número telefónico.	54
Crear grupos de contactos	56
Eliminar miembros de un grupo	56
7. Agenda	57
Crear ingresos en la agenda	57
Vistas de agenda	58
8. Chat (MI).	60
Para empezar	61
Id. de usuario y contraseña	61
El primer acceso y las configuraciones de servicio	61
Sesiones Chat	64
Historial del Chat	66
Contactos de Chat	67
Chat en grupo	70
Configuraciones.	75
Salir del servicio Chat	76

9. Mensajes móviles	78
Redacción	79
Ingreso tradicional de texto	79
Ingreso predecible de texto	81
Copiar texto al portapapeles	83
Redactar y enviar mensajes de texto	84
Configuraciones necesarias para enviar mensajes multimedia	87
Configuraciones de email (correo electrónico)	88
Buzón de entrada	89
Ver objetos multimedia	89
Recibir mensajes inteligentes	90
Recibir mensajes Web	91
Mis carpetas	91
Buzón de correo	92
Abrir el buzón de correo	92
Obtener mensajes de email desde su buzón de correo	93
Desconectarse del Buzón de correo	95
Buzón de salida — mensajes pendientes de envío	96
Ver mensajes en la tarjeta SIM	97
Difusión celular (servicio de red)	97
Editor de comandos de servicio	98
Configuraciones de mensajes	98
Configuraciones para mensajes de texto	98
Configuraciones para mensajes multimedia	99

10. Web	106
Pasos básicos para acceder al servicio Web	106
Recibir configuraciones en un mensaje inteligente	107
Ingresar configuraciones manualmente	107
Vista de favoritos	107
Establecer una conexión	108
Seguridad de conexión	109
Navegación	109
Finalizar una conexión	111
Limpiar el caché	111
Configuraciones de Web	111
11. Extras	113
Imágenes—Mostrar imágenes	113
Captura de pantalla	114
Cambiar las configuraciones de Captura de pantalla	115
Video player	116
Recibir un videoclip en un mensaje	116
Calculadora	117
Reloj	118
Fijar una alarma	118
Desactivar la alarma	118
Notas	119
Aplicaciones	119
Aplicaciones (Java™)	120
Vista principal de aplicaciones	121
Configuraciones de aplicaciones	122

Grabador.....	123
Lista de actividades.....	124
Convertidor—Convertir medidas	125
Configurar una base de monedas y tasas de cambio.....	126
Compositor.....	127
Ir a.....	129
Agregar accesos directos.....	129
Texto de ayuda	130
12. Herramientas.....	131
Administrador de juegos.....	131
Agrupamiento y clasificación de archivos.....	132
Verificar la memoria	133
Tipos de archivos de juegos	133
Crear copias de seguridad y restaurar datos de juegos.....	134
Gestor.....	134
Instalar y eliminar el software Symbian.....	134
Reenviar	135
Desvío de llamada (servicio de red)	135
Modos.....	136
Cambiar el modo	136
Personalizar los modos.....	137
Configuraciones	139
Cambiar las configuraciones	139
Configuraciones del dispositivo	139
Configuraciones de llamadas	141
Configuraciones de conexión.....	143
Fecha y hora	150

Seguridad	151
Red	155
Configuración de accesorios	156
Registro	157
Registro de llamadas y registro general	157
Correo de voz	162
Llamar a su buzón de mensajes de voz (servicio de red)	162
Conexión Bluetooth	162
Configuraciones Bluetooth	165
Enviar datos con conectividad Bluetooth	165
Dispositivos de vinculación	167
Recibir datos con conectividad Bluetooth	169
Desconectar Bluetooth	169
Conectar su consola móvil para juegos a una computadora	169
Usar el CD-ROM	169
Memoria	170
Ver el consumo de memoria	171
Memoria libre	171
Herramienta de tarjeta de memoria	172
Formatear una tarjeta de memoria	173
Hacer copias de seguridad y restaurar información en una tarjeta de memoria	174
Bloquear tarjeta de memoria	174
Marcación rápida (1 toque)	175
Directorio SIM	175
Marcación fija	176
Restricción de llamadas (servicio de red)	176

Información de referencia	178
Información sobre las baterías	178
Accesorios	179
Cuidado y mantenimiento	181
Información adicional de seguridad	182
Entorno operativo	182
Dispositivos médicos	182
Automóviles	183
Entornos potencialmente explosivos	185
Llamadas de emergencia	186
Información técnica	190
Anexo A	191
Anexo B	195
Índice	204

1. Para su seguridad

Lea esta información antes de utilizar su teléfono celular. No seguir estas normas podría ser peligroso o ilegal. Lea el manual completo del usuario para mayor información.



ENCIENDA EL TELÉFONO CON SEGURIDAD

No encienda el dispositivo cuando el uso de teléfonos celulares esté prohibido o cuando pueda causar interferencia o peligro.



LA SEGURIDAD DEL TRÁFICO ANTE TODO

Obedezca todas las leyes locales. No ocupe las manos en otras tareas mientras conduce. Su primera consideración cuando conduce debe ser la seguridad en la carretera.



INTERFERENCIAS

Todos los dispositivos celulares pueden ser susceptibles a interferencias, lo cual puede afectar su rendimiento.



APAGUE EL TELÉFONO EN LOS HOSPITALES

Siga cualquier restricción. Apague el dispositivo cuando esté cerca de equipos médicos.



APAGUE EL TELÉFONO EN LAS AERONAVES

Siga cualquier restricción. Los dispositivos celulares pueden causar interferencias en las aeronaves.



APAGUE EL TELÉFONO CUANDO CARGUE COMBUSTIBLE

No use el dispositivo en estaciones de servicio. Tampoco cerca de combustibles o elementos químicos.



APAGUE EL TELÉFONO CERCA DE DONDE SE REALIZAN EXPLOSIONES

Siga cualquier restricción. No utilice el dispositivo donde se estén realizando explosiones.



ÚSELO SENSATAMENTE

Use el teléfono sólo en la posición normal como se explica en la documentación del producto. No toque la antena a no ser que sea necesario.



SERVICIO ESPECIALIZADO

Sólo personal de servicio especializado puede instalar o reparar este producto.



ACCESORIOS Y BATERÍAS

Utilice sólo baterías y accesorios homologados. No conecte productos incompatibles.



COPIAS DE SEGURIDAD

Acuérdese de hacer copias de seguridad o de tener un registro escrito de toda la información importante.





CONEXIÓN A OTROS DISPOSITIVOS

Al hacer una conexión a otro dispositivo, lea primero el manual del usuario para instrucciones detalladas de seguridad. No conecte productos incompatibles.



LLAMADAS DE EMERGENCIA

Asegúrese de que el dispositivo está encendido y en servicio. Oprima  las veces necesarias para borrar lo mostrado y regresar a la pantalla inicial. Marque el número de emergencia, luego oprima la tecla . Indique su ubicación. No corte la llamada hasta que reciba instrucción de hacerlo. Las llamadas de emergencia no se pueden realizar en la modalidad fuera de línea.

Acerca de su dispositivo

El teléfono celular descrito en este manual está aprobado para ser usado en las redes GSM 850 y GSM 1900. Contacte a su proveedor de servicio para más información sobre las redes.

Cuando use las opciones de este dispositivo, obedezca todas las leyes y respete la privacidad y derechos legítimos de los demás.



Aviso: Para poder usar cualquiera de las funciones de este dispositivo, con la excepción del reloj de alarma, es preciso encender el dispositivo. No encienda el dispositivo cuando el uso de teléfonos celulares esté prohibido o cuando pueda causar interferencia o peligro.

Servicios de red

Para usar el teléfono deberá estar suscrito con un proveedor de servicio celular. Muchas de las opciones de este dispositivo dependen de las opciones de la red inalámbrica para su funcionamiento. Estos servicios de red podrían no estar disponibles en todas las redes, o usted puede hacer arreglos específicos con su proveedor de servicio antes de utilizar los servicios de red. Su proveedor de servicio podría darle instrucciones adicionales acerca de su uso y explicarle los cargos que aplican. Algunas redes pueden tener limitaciones que afectan la manera como se usan los servicios de red. Por ejemplo, ciertas redes pueden no respaldar todos los servicios y caracteres de idiomas.

Su proveedor de servicio puede haber pedido que ciertas opciones en su teléfono sean inhabilitadas o no activadas. De ser así, éstas no aparecerán en el menú. Para más información, contacte a su proveedor de servicio.

Registre su dispositivo

Asegúrese de registrar su dispositivo al momento de su compra. Esto le facilitará el solicitar asistencia si tiene que llamar al centro o preguntar sobre la reparación de su dispositivo.

Cargadores, baterías y accesorios

Verifique el modelo del cargador antes de usarlo con su teléfono. Este dispositivo debe ser utilizado usando como fuente de energía los cargadores ACP-12 y LCH-12.



Aviso: Utilice sólo baterías, cargadores y accesorios homologados por Nokia para este modelo particular. El uso de cualquier otro tipo podría anular la validez de cualquier aprobación o garantía, y podría resultar peligroso.

La única batería homologada por Nokia para este dispositivo es la BL-6C.

Para disponibilidad de accesorios aprobados, consulte con su distribuidor.

Cuando desconecte el cordón eléctrico de cualquier accesorio, sujete el enchufe, no el cordón, y entonces desenchúfelo.

Memoria compartida

Las siguientes funciones en este dispositivo usan la memoria compartida: juegos, contactos, mensajes de texto, mensajes multimedia, imágenes y timbrados musicales, RealOne Player™, agenda y lista de actividades y aplicaciones descargadas. El uso de una o más de estas funciones podría reducir la memoria disponible para cualquier función que comparta la memoria. Por ejemplo, guardar muchos mensajes multimedia podría usar toda la memoria disponible. Su teléfono puede mostrar un mensaje avisando que la memoria está llena cuando trate de usar una opción de memoria compartida. En este caso, antes de continuar, borre algunos datos o ingresos guardados en funciones que usan la memoria compartida. Algunas funciones, como contactos, podrían tener una cantidad de memoria asignada, además de la memoria compartida.

2. Inicio

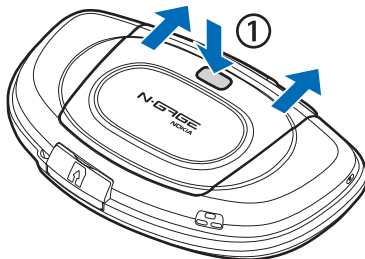
Instalar la tarjeta SIM y la batería

Mantenga las tarjetas SIM fuera del alcance de los niños. Para disponibilidad e información sobre el uso de los servicios de las tarjetas SIM, contacte a su vendedor de tarjeta SIM. Este podría ser el proveedor de servicio, el operador de red u otro vendedor.

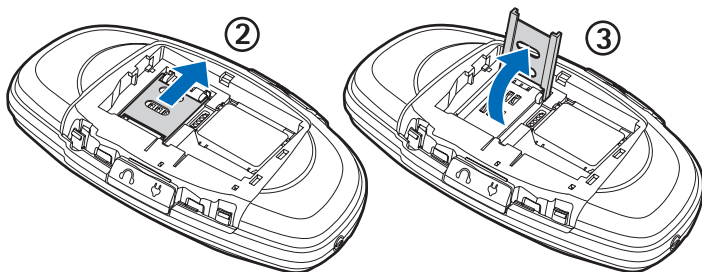


Nota: Antes de quitar las cubiertas, apague y desconecte la Consola Móvil para Juegos Nokia N-Gage QD™ del cargador o cualquier otro dispositivo. No toque los componentes electrónicos mientras cambia las cubiertas. Siempre guarde y use la consola para juegos con las cubiertas instaladas.

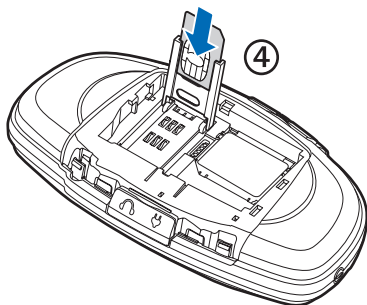
- 1 Con la parte posterior de la Consola Móvil para Juegos hacia arriba, oprima el botón soltador (1) y deslice la cubierta como indica la flecha.



- 2 Para soltar el sujetador de tarjeta SIM, deslice el sujetador en la dirección de la flecha (2).
- 3 Ábralo (3).

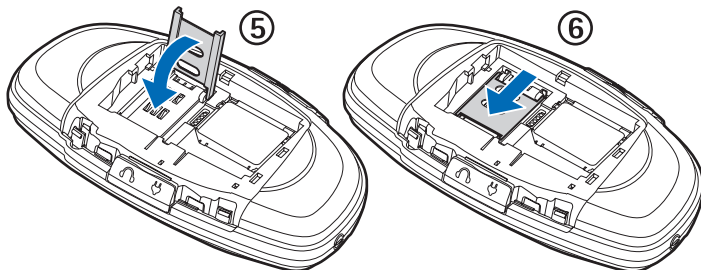


- 4 Inserte la tarjeta SIM en el sujetador (4). Asegúrese de que la esquina biselada de la tarjeta SIM esté mirando hacia afuera del sujetador y que el área de contacto dorada en la tarjeta esté hacia abajo.

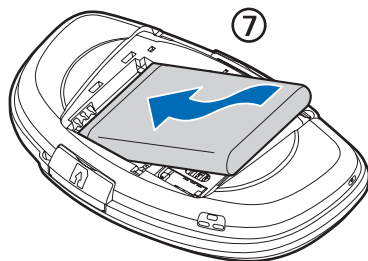


5 Cierre el sujetador de la tarjeta SIM (5).


6 Haga que encaje en su lugar (6).

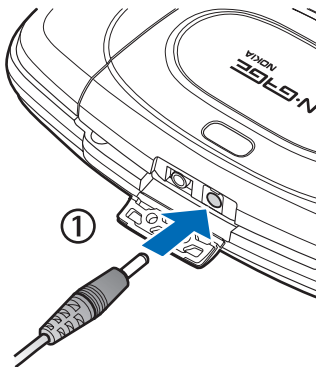


7 Inserte la batería (7).
Reemplace la cubierta posterior.



Cargar la batería




- 1 Conecte el cargador a un tomacorriente.
- 2 Abra la pestaña marcada con . Conecte el enchufe del cargador en el puerto del cargador de su Consola Móvil para Juegos (1). El indicador de la batería comienza a oscilar. La Consola Móvil para Juegos puede usarse durante la carga. Si la batería está totalmente descargada, podrían pasar unos minutos hasta que aparezca en la pantalla el indicador de carga.
- 3 Cuando la batería esté completamente cargada, la barra deja de oscilar. Desconecte el cargador de la Consola Móvil para Juegos y luego del enchufe.

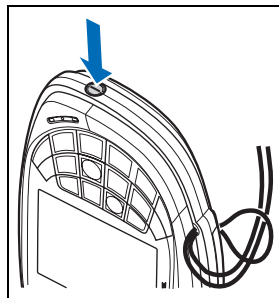


Encender la Consola Móvil para Juegos



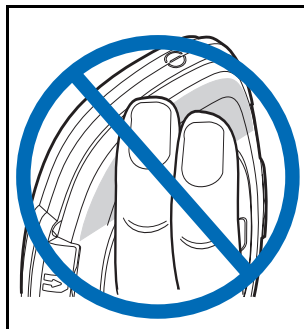
Aviso: No encienda su Consola Móvil para Juegos cuando el uso de dispositivos celulares esté prohibido o cuando pueda causar interferencia o peligro.

- 1 Mantenga oprimida la tecla de encendido/apagado .
- 2 Si el teléfono le pide un código PIN, ingréselo (aparecerá en la pantalla como ****), y oprima **Aceptar** . El código PIN es facilitado normalmente con la tarjeta SIM.
- 3 Si la Consola Móvil para Juegos le pide un código de bloqueo, ingréselo (aparecerá en la pantalla como ****), y oprima  **Aceptar**. El código de bloqueo predeterminado es **12345**. Ver [Dispositivos y tarjeta SIM](#).

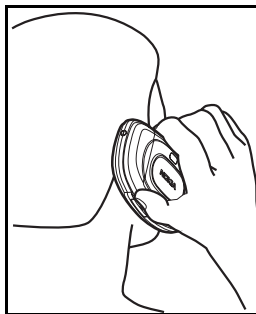


CONSEJOS PARA UN MEJOR

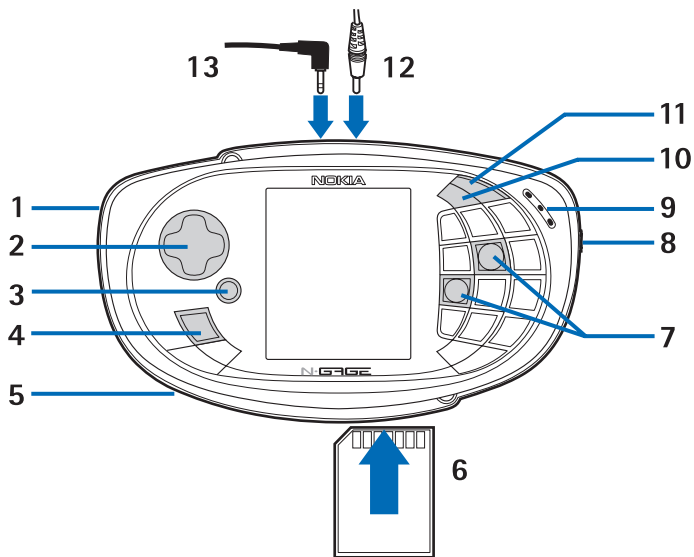
FUNCIONAMIENTO: Su Consola Móvil para Juegos tiene una antena incorporada (área gris que se muestra en la imagen). Igual como sucede con cualquier dispositivo radiotransmisor, no deberá tocarse sin necesidad la antena cuando la Consola Móvil para Juegos está encendida. El contacto con la antena afecta la calidad de la llamada y puede hacer que la Consola Móvil para Juegos funcione con una potencia más alta de la necesaria. El evitar el contacto con el área de la antena cuando opera el teléfono optimiza el rendimiento de la antena y la vida de la batería.











POSICIÓN NORMAL: Sujete la Consola Móvil para Juegos (tal como se muestra en la imagen) sobre el hombro y con la antena hacia arriba.



Teclas y partes



- 1 El micrófono está en la parte posterior.
- 2  La tecla Control para jugar y navegación del menú.
- 3  La tecla Aceptar elige, acepta o activa. En la modalidad inactiva, oprima esta tecla para iniciar un juego.
- 4  Tecla Menú abre la pantalla del menú principal.
- 5 El altavoz está en la parte posterior.
- 6 Ranura para memoria o tarjetas de juego.
- 7  y  son las teclas de juego principales.
- 8  La tecla Encender/Apagar se encuentra en la parte lateral.
- 9 Auricular.
- 10  La tecla Editar abre una lista de comandos para la edición de texto tales como **Copiar, Cortar y Pegar**.
- 11  La tecla Borrar para la eliminación de texto e ítems.
- 12 Conector al cargador.
- 13 Conector del auricular.







Aviso: El uso del auricular doble podría afectar la habilidad de escuchar sonidos a su alrededor. No use auriculares cuando su uso pueda poner en peligro su seguridad.

Sobre la pantalla

Una cantidad reducida de puntitos ausentes, descoloridos o luminosos podría aparecer en la pantalla. Esta es una característica de este tipo de pantalla. Algunas pantallas podrían contener píxeles o puntitos que permanecen activos o inactivos. Es una condición normal y no se trata de una falla.







Acceso a las aplicaciones en el menú


En la modalidad inactiva, oprima la tecla Menú  para abrir el menú principal. Use la tecla Control  para navegar las diferentes aplicaciones en el menú. Para seleccionar y abrir un menú, oprima la tecla Aceptar . Use el mismo método para seleccionar y abrir otros menús y carpetas.

Para regresar rápidamente a la modalidad inactiva y hacer llamadas, oprima .


Bloquear el teclado (Bloqueo de teclas)

Use el Bloqueo de teclas para prevenir los tecleos accidentales.

- **Para bloquear:** En la modalidad inactiva, oprima  primero y luego oprima . Cuando el teclado está bloqueado,  aparece en la pantalla. O bien, oprima  una vez, elija **Bloq. teclado** y oprima **Aceptar**.
- **Para desbloquear:** Oprima , y luego oprima .

Cuando el Bloqueo de teclas está activado, oprima  para contestar las llamadas. Durante una llamada el teléfono podrá operarse como de costumbre.



Nota: Cuando el Bloqueo de teclas está activado, es posible hacer llamadas a los números de emergencia programados en su teléfono. Marque el número de emergencia, y oprima . La pantalla muestra el número tras ingresar el último dígito.

Si elige iniciar juegos automáticamente cuando inserte una tarjeta de juego, el teclado se desbloquea cuando el juego comience. Elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Inicio auto. de juegos > Activado](#) para fijar la activación automática.

Insertar una tarjeta de juego o tarjeta de memoria



Importante: Mantenga las tarjetas de juegos y de memoria fuera del alcance de los niños.



Importante: Antes de insertar o retirar una tarjeta de memoria, guarde toda la información no almacenada. Insertar una tarjeta de memoria causa que todas las aplicaciones abiertas se cierren. La información no almacenada se pierde cuando al cerrar las aplicaciones.

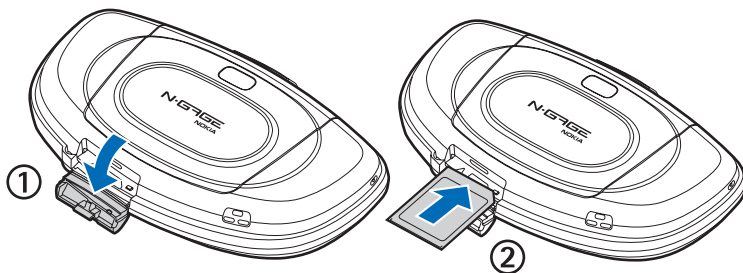


Importante: Use tarjetas MMC con este dispositivo. Otras tarjetas de memoria, tales como, tarjetas digitales (SD), no caben en la ranura de la tarjeta MMC y no son compatibles con este dispositivo.


Su Consola Móvil para Juegos respalda tarjetas de memoria con una capacidad de 16 MB hasta 1 GB.

Es importante que no se adhiera calcomanías o cualquier tipo de adhesivo a la tarjeta de memoria. Esto puede causar que la tarjeta de memoria no encaje en la ranura de la tarjeta y pudiera dañar la tarjeta o causar la pérdida de datos. Ver [Herramienta de tarjeta de memoria](#).

Si no quiere ser interrumpido mientras juega, oprima **(i)** en la modalidad inactiva y cambie al modo Desconectado. Cuando el modo Desconectado está activado, todas las señales celulares GSM a y desde un dispositivo son prevenidas. Vea [Modos](#) y [Desvío de llamada \(servicio de red\)](#).





- 1 Abra la ranura de la tarjeta (1).
- 2 Inserte una tarjeta de juego o tarjeta de memoria (2).
- 3 Cierre la ranura de la tarjeta.

Si ha insertado una tarjeta de juego, el juego se inicia automáticamente. También el ícono del juego es agregado automáticamente como el último ítem del menú principal. La información almacenada en la tarjeta de memoria es indicada con  en diferentes aplicaciones.

Retirar una tarjeta de memoria



Importante: No retire la tarjeta durante una operación cuando el indicador  está destellando. Antes de insertar o retirar una tarjeta de memoria, cierre todas las aplicaciones, oprimiendo **Salir** y guarde toda la información no almacenada. Mantenga todas las aplicaciones cerradas cuando instale o retire la tarjeta. El retirar la tarjeta durante una operación podría causar la pérdida de datos o la tarjeta podría dañarse.

El oprimir la tecla  no cierra las aplicaciones, pero permite que las aplicaciones funcionen en un segundo plano.

Oprima la tecla Encender/Apagar y elija **Retirar tarj. mem.** (disponible sólo si la tarjeta de memoria está insertada).


Espere hasta que aparezca **Ya se puede retirar la tarjeta de memoria**, entonces retire la tarjeta.



Visite www.n-gage.com para mayor información sobre juegos disponibles y para obtener configuraciones de servicios de juego.


Iniciar un juego

Inserte una tarjeta de juego, vea [Insertar una tarjeta de juego o tarjeta de memoria](#). Cuando el dispositivo está encendido, el juego se inicia automáticamente.

Salga del juego antes de retirar cualquier tarjeta de juego de la Consola Móvil para Juegos.

Para iniciar un juego cuando una tarjeta de juego está insertada, oprima  en la modalidad inactiva. Puede también iniciar un juego, seleccionando el ícono del juego en el menú.

Puede usar las teclas principales de juego  y  para jugar los partidos. Podría usar otras teclas dependiendo del juego. Siga las instrucciones suministradas con el juego.

Los juegos pueden usualmente detenerse y continuarse con . Verifique el manual del juego para detalles.

El uso de los juegos consume la energía y reduce el tiempo de operación de su Consola Móvil para Juegos.

Puede comprar una variedad de juegos N-Gage QD para su Consola Móvil para Juegos. Cada juego N-Gage QD viene en una tarjeta de memoria diferente inalterable. Los datos del juego, tales como puntajes altos, son almacenados en la memoria de la Consola Móvil para Juegos y no en la tarjeta de juego N-Gage QD. Para disponibilidad de juegos diferentes contacte a su proveedor autorizado de Juegos Nokia o visite www.n-gage.com.






Economizar energía durante los juegos

- Para reducir el brillo de la pantalla:
Elija **Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Pantalla > Brillo**. Elija **Opciones > Cambiar**.
- Use el auricular para escuchar los tonos del juego.
- Apague la conexión Bluetooth cuando no esté usándola.
- Para economizar la energía de la batería, no deje los juegos funcionando en segundo plano cuando no están en uso.






Iniciar un juego con más de dos jugadores

Puede jugar algunos de los juegos con múltiples participantes que tengan el mismo juego en un dispositivo compatible. Se juega mediante una conexión Bluetooth. Antes de iniciar un partido con más de dos participantes, asegúrese que las configuraciones Bluetooth de los dispositivos sean compatibles. Ver [Conexión Bluetooth](#). Refiérase a las instrucciones suministradas con el juego para detalles sobre como iniciar el partido, diferentes niveles y funciones adicionales, etc.

Consejos para un mejor uso

- Para **cambiar el modo**, oprima  y elija el modo de su preferencia. Todos los modos están incluidos en el menú de la tecla Encender/Apagar.
- Para **abrir una lista de los últimos números marcados**, oprima .
- Para **ver las aplicaciones abiertas e intercambiar entre ellas**, mantenga oprimida .
- Para **seleccionar un ítem**, vaya a éste y oprima .
- Para **conectarse a los servicios Web**, mantenga oprimida .



- **Para volver a la modalidad inactiva**, oprima . Las aplicaciones que está usando no están cerradas, sino que están funcionando en segundo plano.
- **Para seleccionar ítem múltiples**, mantenga oprimida  y al mismo tiempo oprima  o . Una marca aparece junto al ítem seleccionado. Para finalizar, pare de recorrer con la tecla Control y luego suelte . Tras elegir todos los elementos deseados, podrá mover o borrarlos.
- En ciertos casos, cuando oprima la tecla Control, aparece una lista de opciones más corta indicando sólo los comandos principales disponibles en la vista.



Nota: Si la memoria está casi llena, la consola para juegos podría cerrar algunas aplicaciones. La Consola Móvil para Juegos guarda cualquier información antes de cerrar una aplicación, excepto si se pierde la corriente abruptamente.

3. Su consola móvil para juegos








Personalizar su consola móvil para juegos

- Para cambiar los timbrados musicales, elija [Herramientas > Modos](#). Puede definir los timbrados musicales para cada modo. El modo estándar es [Normal](#), y la fecha actual es mostrada en lugar del nombre del modo en la barra navegadora. Ver [Modos](#).
- Para cambiar la imagen de fondo mostrada en la modalidad inactiva, elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Modo standby > Imagen de fondo](#).
- Para cambiar la paleta de color en su teléfono, elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Pantalla > Paleta de colores](#).
- Para cambiar los accesos directos asignados a las teclas de selección en la modalidad inactiva, elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Modo standby > Tecla de selección izquierda](#) o [Tecla de selección derecha](#).
- Para cambiar el reloj en pantalla en la modalidad inactiva, elija [Herramientas > Configuraciones > Configurac. fecha y hora > Tipo de reloj > Analógico](#) o [Digital](#).



- Para cambiar el saludo inicial, imagen o animación, elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > General > Saludo inicial o logo](#).
- Para cambiar el salvapantallas, elija [Herramientas > Configuraciones > Dispositivo > Pantalla > Salvapantallas](#).
- Para ajustar el volumen del timbrado musical, elija [Volumen de audio](#) en el modo.
- Para dar un timbrado musical específico a un amigo, elija [Contactos > Opciones > Abrir > Opciones > Tono del timbre](#).
- Para reorganizar el menú principal, elija [Opciones > Mover, Nueva carpeta](#), o [Mover a carpeta](#). Puede mover las aplicaciones usadas con menos frecuencia a carpetas y poner las aplicaciones usadas con más frecuencia en el menú principal.












Los atajos en la modalidad inactiva

- Para cambiar entre las aplicaciones abiertas, mantenga oprimida .
- Para cambiar el modo, oprima  y elija el modo.
- Para bloquear el teclado, oprima primero  y luego, oprima .
- Para iniciar un juego al insertar una tarjeta de juego, oprima .
- Para abrir una lista de números recién marcados, oprima  una vez.
- Para iniciar una conexión Web, mantenga oprimida . Ver [Pasos básicos para acceder al servicio Web](#).

Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva

	Modo Desconectado
	Ha recibido uno o varios mensajes en el Buzón de entrada en Mensajes.
	Ha recibido uno o varios mensajes de voz. Ver Llamar a su buzón de mensajes de voz (servicio de red) .
	Hay mensajes pendientes de ser enviados en el Buzón de salida.
	Aparece si Aviso llam. entrante es programado a Silencio y Tono aviso mensaje a Desactivado . Ver Modos .
	El teclado de la consola móvil para juegos está bloqueado. Ver Bloquear el teclado (Bloqueo de teclas) .
	Hay una alarma activa. Ver Fijar una alarma .
2	Indica que puede hacer llamadas sólo con la línea 2 (servicio de red).

Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva

	Todas las llamadas a la consola móvil para juegos son desviadas a otro número. Si tiene dos líneas telefónicas,  es el indicador de desvío para la primera línea, y  para la segunda.
	Se está leyendo o guardando información en una tarjeta de memoria.
 o 	Un equipo auricular o audífono (Adaptador para Auxiliares Auditivos) está conectado a su teléfono.
	Una llamada de datos está activa.
	Mostrado en lugar del indicador de la fuerza de la señal (aparece en la esquina superior izquierda en modalidad inactiva) cuando hay una conexión GPRS activa. Ver GPRS .
	Mostrado cuando la conexión GPRS es retenida, por ejemplo, durante las llamadas de voz.
F	Una llamada de fax activa.
	Conexión Bluetooth activa. Observe que, al transmitir cualquier dato vía Bluetooth,  aparecerá.

Control del volumen

Cuando tenga una llamada activa o esté escuchando algún sonido, oprima



para subir/bajar el volumen.

Altavoz

El altavoz le permite hablar y escuchar la consola móvil para juegos de cerca sin tener que sujetar la consola cerca del oído, por ejemplo, cuando lo tiene en un escritorio al lado. La barra navegadora muestra cual de los altavoces se está usando. Para localizar el altavoz, vea [Teclas y partes](#).



Para usar el altavoz con una llamada activa, elija **Opciones > Activar altavoz**. Las aplicaciones de sonido, como el Compositor y la Grabadora, usan el altavoz originalmente.

Importante: No sujete la consola móvil para juegos cerca del oído mientras use el altavoz puesto que el volumen podría estar demasiado alto.

Para apagar el altavoz, con una llamada activa o mientras está reproduciendo una aplicación audio, elija **Opciones > Activar teléfono**.

Instalar software

Elija **Opciones > Ver registro** para saber cuándo y cuáles paquetes de software fueron instalados o desinstalados.

Vea [Gestor](#) y [Aplicaciones \(Java™\)](#).



Importante: Si instala un archivo con una actualización o reparación de una aplicación existente, sólo podrá restaurar la aplicación original si tiene el archivo de la instalación original o una copia completa de seguridad del paquete de software retirado. Para restaurar la aplicación original, retire primero la aplicación y de nuevo instale la aplicación del archivo de la instalación original o la copia de seguridad.

- 1 Abra **Gestor**, vaya a un paquete de instalación, y elija:
 - **Opciones > Ver detalles** para ver la información, como, el tipo y número de versión y suministrador o fabricante de la aplicación.
 - **Opciones > Ver certificado** para mostrar los detalles del certificado de seguridad para la aplicación. Ver [Gestión de certificado](#).
- 2 Elija **Opciones > Instalar** para iniciar la instalación.
Para enviar su registro de instalación a un escritorio de ayuda para poder ver qué ha sido instalado o retirado, elija **Opciones > Enviar registro > Vía mensaje corto** o **Vía e-mail** (sólo disponible con las configuraciones de email correctas).
- 3 Cuando la consola móvil para juegos pregunte si desea que se instale o actualice la aplicación o software, oprima **Sí** para continuar la instalación. Si la consola móvil para juegos muestra un aviso de seguridad y usted prefiere continuar la instalación, se le dará la opción de ver los detalles y el certificado de seguridad del paquete de software.
Durante la instalación, podría elegir el lenguaje de instalación y elegir los componentes del paquete de software que quiera instalar.
- 4 La consola para juegos le informa cuando la instalación está completa.

Retirar el software



Recorra hasta el paquete de software y elija **Opciones > Eliminar**. Oprima **Sí** para confirmar.



Cuando retire el software, sólo podrá reinstalarlo si tiene el paquete de software original o una copia de seguridad completa del paquete que desinstaló. Si desinstala un paquete de software, es posible que ya no pueda abrir los documentos creados con dicho software.

Si otro paquete de software depende del paquete que eliminó, puede que aquél deje de funcionar. Para detalles, refiérase a la documentación del paquete de software.

4. Su teléfono



Hacer llamadas


Para ajustar el volumen durante una llamada, oprima  para subir y  para bajar el volumen.



- 1 En la modalidad inactiva, marque el número telefónico y el código de área. Oprima  para borrar un número. Para llamadas internacionales, oprima  dos veces para el prefijo internacional (el carácter + reemplaza el código de marcación internacional) y después marque el código del país, el código del área sin 0, y el número telefónico. (Podría variar. Consulte con su proveedor de servicio.)




Nota: Las llamadas descritas como internacionales, podrían, en ciertos casos, ser hechas entre regiones del mismo país.



- 2 Oprima  para llamar al número.
- 3 Oprima  para finalizar la llamada (o dejar de hacer la llamada).

La opresión de la tecla  finalizará siempre la llamada, así tenga otra aplicación activa y en pantalla.

En la modalidad inactiva, oprima  una vez para acceder a la lista de los últimos 20 números marcados o que se intentaron llamar. Vaya al número o nombre deseado, y oprima  para llamar al número.

Para cambiar el número telefónico de su buzón de correo de voz, oprima  y elija **Herramientas > Buzón voz** y elija **Opciones > Cambiar número**. Marque el número (facilitado por su proveedor de servicio) y oprima **Aceptar**.

Hacer una llamada usando el directorio


Oprima  y elija **Contactos**. Recorra hasta el nombre deseado. O, ingrese las primeras letras del nombre en el recuadro de búsqueda. Se verá una lista de los contactos equivalentes. Oprima  para llamar. Ver [Marcación rápida \(1 toque\)](#).

Hacer llamadas de conferencia (servicio de red)



- 1 Llame al primer participante.
- 2 Para llamar a un nuevo participante, elija **Opciones > Nueva llamada**. Ingrese o busque el número y oprima **Aceptar**. La primera llamada es retenida.
- 3 Cuando se conteste la primera llamada, incorpore al primer participante a la conferencia. Elija **Opciones > Multiconferencia**.




- Para agregar a un nuevo participante, repita el paso 2 y elija **Opciones > Multiconferencia > Incluir en multiconf.** Puede hacer llamadas de multiconferencia con un máximo de seis participantes, usted incluido.
- Para mantener una conversación privada con uno de los participantes, elija **Opciones > Multiconferencia > Privada**. Recorra hasta encontrar el número del participante, y oprima **Privada**. La llamada de multiconferencia se retiene en su Consola Móvil para Juegos. Los otros participantes pueden continuar hablándose. Cuando finalice la conversación privada, elija **Opciones > Incluir en multiconf.** para reincorporarse a la llamada de conferencia.
- Para excluir a un participante, elija **Opciones > Multiconferencia > Excluir participante**, y recorra hasta el nombre del participante, y oprima **Excluir**.

4 Para finalizar la llamada de conferencia activa, oprima .

Contestar o rechazar una llamada

Oprima  para contestar la llamada entrante y oprima  para terminar la llamada.


Si no quiere contestar una llamada, oprima . Se oirá un tono de "línea ocupada".

Si un auricular está conectado al teléfono, se puede contestar y finalizar una llamada oprimiendo la tecla del auricular.

Si oprime **Silenciar**, sólo se enmudece el tono del timbre. Seguidamente conteste o rechace la llamada.

Si ha activado [Desvíos > Si está ocupado](#) para desviar llamadas, por ejemplo, a su buzón de correo de voz, al rechazar una llamada también la desviará. Ver [Desvío de llamada \(servicio de red\)](#).


Llamada en espera (servicio de red)

Si ha activado Llamada en espera, la red le avisará de la llamada entrante cuando tenga una llamada en curso. Para cambiar las configuraciones, oprima  y elija [Herramientas > Configuraciones > Llamada > Llamada en espera](#).

Para ajustar los tonos de su consola para varios entornos y ocasiones, por ejemplo, cuando quiera que su consola no suene, vea [Modos](#).

- 1 Durante la llamada, oprima  para contestar la llamada en espera. La primera llamada es retenida.

Para intercambiar entre las dos llamadas, oprima [Cambiar](#).

- 2 Para finalizar la llamada actual, oprima .

Opciones durante una llamada

La mayoría de las opciones que puede usar durante una llamada son servicios de red. Oprima [Opciones](#) durante una llamada para algunas de las siguientes opciones: [Desactivar sonido](#) o [Activar sonido](#), [Finaliza. llam. activa](#), [Finalizar todas](#), [Retener](#) o [Recuperar](#), [Nueva llamada](#), [Multiconferencia](#), [Privada](#), [Excluir participante](#), [Enviar tonos al tacto](#), [Contestar](#), y [Rechazar](#).

Oprima [Cambiar](#) para pasar de una llamada activa a una que ha puesto en espera; oprima [Transferir](#) para conectar una llamada en espera o entrante y para desconectarse de todas las llamadas.

Añada tonos DTMF a los recuadros **Número de teléfono** o **DTMF** en una tarjeta de contacto.

Enviar DTMF sirve para enviar secuencias de tonos DTMF, por ejemplo, contraseñas o números de cuentas bancarias. Ingrese la secuencia de tonos DTMF o extráigala de Contactos. Oprima ***** repetidas veces hasta que aparezca: *****, **p** (pausa) o **w** (esperar). Oprima **#** para generar **#**. Oprima **Aceptar** para enviar el tono.

5. N-Gage QD Arena launcher

Arena launcher es una aplicación en su Consola Móvil para Juegos que le permite conectarse al N-Gage Arena, una comunidad en línea, internacional para juegos. En N-Gage Arena, puede competir con otros jugadores por puntajes globales y torneos, y comunicarse con otros jugadores a través del globo. N-Gage Arena tiene también contenido adicional para sus juegos tales como imágenes de fondo, películas de juegos y noticias sobre eventos y nuevos juegos.


Conexión al N-Gage Arena

Antes de comenzar a usar el servicio de N-Gage Arena, debe elegir un proveedor de servicio y asegurarse de que su teléfono puede establecer una conexión de Internet.

Consulte con su operadora de red y/o proveedor de servicio sobre disponibilidad, precios y tarifas de los servicios. Los proveedores de servicio también le darán las instrucciones sobre el uso de sus servicios de red.

Tiene también que registrarse con el servicio de N-Gage Arena y establecer una cuenta.

Hay tres formas de conectarse con N-Gage Arena:

- Use el servicio N-Gage Arena en su Consola Móvil para Juegos. Oprima  y elija [Arena](#).
- Elija la página Web de N-Gage Arena desde su PC.
<http://arena.n-gage.com>

- Mientras está jugando un partido, elija **N-Gage Arena** desde el menú de juegos.

Los menús en la Consola Móvil para Juegos proporciona acceso a la selección de funciones y contenido específico para el partido que está jugando.

Para empezar



Nota: Para conectarse al N-Gage Arena con su Consola Móvil para Juegos, debe suscribirse al servicio GPRS. Consulte con su proveedor de servicio para disponibilidad de los servicios.

Configuraciones de conexión

Su punto de acceso al Internet debe configurarse para conectarse al servicio N-Gage Arena. Su proveedor de servicio podría tener preconfigurado el punto de acceso.

- 1 Puede verificar las configuraciones en **Herramientas > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso**.

Si no hay un punto de acceso al Internet predeterminado, puede ordenar las configuraciones en la página Web N-Gage.

- 2 Seleccione <http://support.n-gage.com> y use el configurador de configuraciones.
- 3 Elija las configuraciones de Internet para su proveedor de servicio. Las configuraciones son enviadas a su Consola Móvil para Juegos como un mensaje de texto.



Nota: Para conectarse al N-Gage Arena su Consola Móvil para Juegos usa el servicio GPRS. Consulte con su proveedor de servicio sobre los costos por estos servicios.

Actualizar Arena launcher

N-Gage Arena launcher está preinstalado en su Consola Móvil para Juegos pero se publican con regularidad actualizaciones para la aplicación. Cada vez que abra el Arena launcher, se verifica la versión de la aplicación. Si hay una actualización opcional disponible, se le preguntará si desea descargar la actualización. Algunas actualizaciones para el Arena launcher no son opcionales y tienen que descargarse para seguir usando el Arena launcher. Se le informará cuando la actualización sea necesaria.


Si no descarga la nueva versión, Arena launcher seguirá operando pero no estará apto para usar las funciones más actuales.

Cuando elija actualización, se descargarán a su Consola Móvil para Juegos los archivos necesarios para la actualización solamente.

Registración e inicio de sesión

Antes de comenzar a usar el servicio de N-Gage Arena en su Consola Móvil para Juegos, debe elegir un proveedor de servicio y asegurarse de que su teléfono puede establecer una conexión de Internet antes de crear una cuenta. Se puede registrar como un miembro de la comunidad N-Gage Arena, creando una cuenta en su Consola Móvil para Juegos o en su PC.

Registrarse desde su Consola Móvil para Juegos

- 1 Para usar la Consola Móvil para Juegos para el registro, oprima  y elija **Arena**. Si ya es miembro de la comunidad N-Gage Arena, inicie la sesión ingresando su **nombre de usuario** y **contraseña**.
- 2 Si no es miembro, inicie la sesión y regístrese, ingresando su **fecha de nacimiento**, un **nombre de usuario**, **contraseña**, **dirección de e-mail**, y otros datos personales en los recuadros designados.
No podrá crear una cuenta sin una dirección de email.

El nombre del usuario que ha elegido es el nombre que aparece en los puntajes y otros listados de la comunidad N-Gage Arena.

Registrarse desde su PC

- 1 Conéctese a <http://arena.n-gage.com> desde su PC.
- 2 Elija Registro e ingrese su **fecha de nacimiento**, un **nombre de usuario**, **contraseña**, **dirección de e-mail**, y otros datos personales en los recuadros designados.
No podrá crear una cuenta sin una dirección de email.

El nombre del usuario que ha elegido es el nombre que aparece en los puntajes y otros listados de la comunidad N-Gage Arena.



Dato: Cuando se conecte con N-Gage Arena, puede guardar su contraseña. Resalte el botón **¿Guardar contraseña?**. Puede intercambiar entre **Sí** y **No** oprimiendo la tecla **Aceptar**.

6. Contactos



Las opciones en el directorio Contactos son: [Abrir](#), [Llamar](#), [Crear mensaje](#), [Nuevo contacto](#), [Editar](#), [Eliminar](#), [Duplicar](#), [Agregar a grupo](#), [Pertenece a grupos](#), [Marcar/Anul. marcar](#), [Enviar](#), [Info. Contactos](#), [Ayuda](#), y [Salir](#).

Puede agregar un timbrado musical personal, etiqueta de voz o imagen a una tarjeta de contacto. También puede crear grupos de contacto, los cuales le permiten enviar mensajes de texto o email a varios destinatarios a la vez. Podrá agregar a su directorio información de contactos (tarjetas de negocios) al directorio Contactos. Ver [Recibir mensajes inteligentes](#).

La información de contacto puede enviarse a o recibirse de dispositivos compatibles.


Puede mover contactos de diferentes teléfonos Nokia a su Consola Móvil para Juegos usando la aplicación de importación de datos del PC Suite Nokia N-Gage. Para usar el PC Suite, su PC debe respaldar Bluetooth. Refiérase a las funciones de ayuda PC Suite para instrucciones.

Guardar nombres y números—Crear y editar tarjetas de contacto

Las Opciones al editar una tarjeta de contacto son: [Agregar miniatura](#) / [Eliminar miniatura](#), [Agregar info.](#), [Eliminar información](#), [Editar etiqueta](#), [Ayuda](#), y [Salir](#).



1 Oprima  y elija [Contactos > Opciones > Nuevo contacto](#).

2 Rellene los recuadros y oprima [Hecho](#).


- **Para editar tarjetas de contacto**, en el directorio Contactos, recorra hasta la tarjeta de contacto y oprima .

- **Para cambiar la información en la tarjeta**, elija [Opciones > Editar](#).

Para descartar tarjetas de contacto, en el directorio de Contactos, recorra hasta la tarjeta de contacto que quiera descartar y elija [Opciones > Eliminar](#). Vea [Imágenes—Mostrar imágenes](#) para mayor información sobre el almacenamiento de imágenes.

- **Para adjuntar una miniatura a la tarjeta de contacto**, abra la tarjeta, elija [Opciones > Editar](#) y después opte por [Opciones > Agregar miniatura](#). La imagen en miniatura también aparece cuando el contacto le llama.
- **Para agregar una imagen a la tarjeta de contacto**, abra la tarjeta, y oprima  para abrir la vista de [Imagen](#) . Para adjuntar una imagen, elija [Opciones > Agregar imagen](#).

Copiar contactos entre la tarjeta SIM y la memoria del dispositivo


- Para copiar los nombres y números de una tarjeta SIM a su Consola Móvil para Juegos, oprima  y elija **Herramientas > Directorio SIM**. Elija el/los nombre/s que quiera copiar y elija **Opciones > Copiar a la Guía**.
- Si desea copiar un número de teléfono, fax o pager de Contactos a su tarjeta SIM, elija Contactos, y acceda a una tarjeta de contacto. Recorra al número y elija **Opciones > Copiar a directorio SIM**.



Dato: Para enviar la información de contacto en el directorio Contactos, recorra hasta la tarjeta que quiera enviar. Elija **Opciones > Enviar > Vía mensaje corto, Vía e-mail** (disponible sólo si las configuraciones correctas de email están disponibles) o **Vía Bluetooth**. Ver las secciones [Mensajes móviles](#) y [Enviar datos con conectividad Bluetooth](#).

Agregar un tono del timbre para una tarjeta de contacto o grupo

Cuando un contacto o miembro del grupo le llame, la consola de juego reproducirá el timbrado musical elegido (si el número telefónico del llamante es enviado con la llamada y su consola de juego lo acepta).

- 1 Oprima  para acceder a una tarjeta de contacto o seleccione una Lista de grupos y elija un grupo de contacto.
- 2 Elija **Opciones > Tono del timbre**. Verá una lista de timbrados musicales.

- 3 Vaya al tono de timbre que quiera usar para el contacto o grupo y oprima **Seleccionar**.

Para descartar el tono de timbre, elija **Tono predeter.** de la lista de timbrados musicales.

Para un contacto individual, la Consola Móvil para Juegos va a utilizar siempre el último timbrado musical asignado. Si cambia primero el timbrado musical de un grupo y luego el timbrado de un contacto perteneciente a ese grupo, el timbrado del contacto individual será usado.

Marcación por voz

Es posible hacer llamadas diciendo una etiqueta de voz (grabación) que ha sido agregada a una tarjeta de contacto. Cualquier palabra emitida puede servir como una etiqueta de voz. Antes de usar la función marcación por voz, observe que:

- Las etiquetas de voz no dependen del idioma. Dependen de la voz del hablante.
- Las etiquetas de voz absorben fácilmente los ruidos. Grabe y úselas en un entorno sin interferencias.
- No se aceptan los nombres muy cortos. Use nombres largos y evite nombres parecidos para números distintos.




Nota: Deberá decir el nombre exactamente como lo grabó. Esto podría resultar difícil, por ejemplo, en un lugar ruidoso o durante una emergencia, así que no debería depender sólo de la marcación por voz.

Agregar una etiqueta de voz a un número telefónico

- 1 En el directorio **Contactos**, abra la tarjeta de contacto al cual quiere agregar una etiqueta de voz. Sólo puede tener una etiqueta de voz por tarjeta de contacto.
- 2 Recorra hasta el número al cual quiere agregar un etiqueta de voz, y elija **Opciones > Agregar grabación**.

Ejemplo: Puede usar el nombre de la persona para la etiqueta de voz, ej.: "Jorge móvil".

- 3 Oprima **Iniciar** para grabar una etiqueta de voz. Después de escuchar el tono de inicio, pronuncie bien las palabras que quiere grabar para la etiqueta de voz. Espere hasta que la Consola Móvil para Juegos reproduzca la etiqueta grabada y almacénela. Verá un símbolo  justo después del número en la tarjeta de contacto.

Para ver una lista de etiquetas de voz que ha definido, elija **Opciones > Info. Contactos > Etiqueta de voz** en el directorio **Contactos**.


Puede agregar etiquetas de voz hasta para 25 números.

Hacer una llamada pronunciando una etiqueta de voz.

Deberá pronunciar la etiqueta de voz exactamente como la grabó.



Para escuchar, cambiar o borrar una etiqueta de voz, abra la tarjeta de contacto y recorra hasta el número con la etiqueta de voz (indicado por ☎) y elija

Opciones > Grabaciones. Luego elija **Reproducir**, **Cambiar** o **Eliminar**.

- 1 En la modalidad inactiva, mantenga oprimida . Se oye un tono y aparece el mensaje **Hable ahora**.
- 2 Cuando hace una llamada usando etiquetas de voz, el altavoz está funcionando. Cuando grabe, sujete la consola para juegos no muy lejos de la boca y pronuncie la grabación.
- 3 La Consola Móvil para Juegos reproduce la etiqueta de voz original, muestra el nombre y número y marca el número de la etiqueta de voz reconocida.
Si la Consola Móvil para Juegos reproduce la etiqueta de voz incorrecta, o para reintentar la marcación por voz, oprima **Reintentar**.

No se puede usar la marcación por voz cuando haya una llamada de datos o una conexión GPRS activa.

Crear grupos de contactos

- 1 En el directorio oprima  para abrir la Lista de grupos.
- 2 Elija **Opciones > Grupo nuevo**.
- 3 Escriba un nombre para el grupo o use el nombre predeterminado **Grupo** y oprima **Aceptar**.
- 4 Abra el grupo y elija **Opciones > Agregar miembros**.
- 5 Vaya a un contacto, y oprima  para marcarlo. Para agregar miembros múltiples a la vez, repita esta acción para todos los contactos que quiera agregar.
- 6 Oprima **Aceptar** para agregar los contactos al grupo.




Eliminar miembros de un grupo

- 1 En la Lista de grupo, abra el grupo que quiera modificar.
- 2 Recorra hasta el contacto y seleccione **Opciones > Eliminar de grupo**.
- 3 Oprima **Sí** para descartar el contacto del grupo.



7. Agenda



Crear ingresos en la agenda



- 1 Oprima  y elija **Agenda**.
- 2 Elija **Opciones > Entrada nueva** y opte por:
 - **Reunión** para recordarle una cita con fecha y hora específica.
 - **Memorándum** para escribir un dato general para un día.
 - **Aniversario** para recordarle de cumpleaños o fechas especiales. Los ingresos bajo Aniversario son repetidos cada año.
- 3 Escriba en los recuadros. Use la tecla Control para moverse entre los recuadros.

Puede mover su Agenda, datos de actividades de diferentes teléfonos Nokia a su Consola Móvil para Juegos, usando el PC Suite Nokia N-Gage. Para usar el PC Suite, su PC debe respaldar Bluetooth. Vea la ayuda en línea del PC Suite.

Acceso directo: Oprima cualquier tecla ( — ) en cualquier vista de la agenda. Se abre un ingreso de Reunión y los caracteres que ingresó son añadidos al recuadro **Asunto**.

Alarma— Elija **Activar** y oprima  para rellenar la información de los recuadros **Hora de alarma** y **Día de alarma**. La alarma es mostrada con  en la Vista del día.

Parar la alarma de la agenda—Oprima **Parar** para finalizar la alarma de la agenda. Si oprime otra tecla, la alarma será repetida.

Repetir—Oprima  para cambiar el ingreso a repetir ( es mostrado en la Vista del día).

Repetir hasta—Puede fijar una fecha para el ingreso repetido.

Sincronización—Privada—Después de la sincronización, sólo puede ver el ingreso de agenda y no será visible para otros con acceso en línea al mismo.

Pública—el ingreso de la agenda será visible para aquellos que tengan acceso en línea a su agenda. **Ninguna**—el ingreso de la agenda no será copiado a su PC cuando sincronice su agenda.

Puede enviar ingresos de la agenda a un teléfono compatible. Ver [Mensajes móviles](#) y [Enviar datos con conectividad Bluetooth](#).

4 Para guardar el ingreso, oprima **Hecho**.

Si está editando o borrando un ingreso repetido, elija cómo quiere que se realicen los cambios: **Todas citas recur.**—todos los datos repetidos son eliminados / **Sólo esta entrada**—sólo se eliminará la entrada actual.

Ejemplo: Su clase semanal fue cancelada. Tiene la agenda programada para recordarle semanalmente. Elija **Sólo esta entrada** y la agenda le recordará otra vez la semana siguiente.

Vistas de agenda

Elija **Opciones > Configuraciones** para cambiar la vista que es mostrada cuando abre la agenda o el primer día de la semana.

Agosto							
18/08/2004							
	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
17	25	26	27	28	29	30	1
18	2	3	4	5	6	7	8
19	9	10	11	12	13	14	15
20	16	17	18	19	20	21	22
21	23	24	25	26	27	28	29
22	30	31	1	2	3	4	5
Opciones		Atrás					

Semana 32							
18/08/2004							
	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
8AM							
9AM							
10AM							
11AM							
12PM							
1PM							
2PM							
Opciones		Atrás					

Miercoles							
18/08/2004							
	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
8AM							
9AM							
10AM							
11AM							
12PM							
1PM							
2PM							
Opciones		Salir					

En la vista de mes, las fechas con ingresos de la agenda son marcadas con un triángulo pequeño en la esquina inferior derecha. Los Memorándums y Aniversarios aparecen antes de las 8 de la mañana.

En la Vista de mes el número de semanas aparece en la última columna de la izquierda si Lunes está seleccionado como el día para iniciar la semana. Elija [Opciones > Configuraciones > La semana comienza > Lunes](#) para ver el número de semana mostrado.

- Para seleccionar una fecha en especial, elija [Opciones > Ir a fecha](#). Ingrese la fecha, y oprima [Aceptar](#).
- [Íconos](#) en las Vistas Día y Semana: —[Reunión](#), —[Memo](#), y —[Aniversario](#).
- Oprima para cambiar al día actual.

8. Chat (MI)



Ahora podrá aprovechar al máximo los mensajes de texto al usar Chat en un ambiente móvil. Puede mantener una conversación Chat con sus familiares y amistades, a pesar de otro sistema móvil (compatible con su teléfono) que estén usando o bien, por Internet, con tal que usen el mismo servicio Chat. Consulte con su proveedor de servicio móvil para detalles.

Chat es diferente a SMS o mensajes de email puesto que Chat le permite mantener una conversación de dos vías o en grupo y todos los textos de la conversación aparecen en la pantalla como un diálogo continuo. La función de la lista de contactos le muestra cuando sus amigos, familiares o colegas están en línea y disponibles para intercambiar mensajes instantáneos. Sólo elija el nombre, redacte el mensaje y envíelo. Su mensaje permanece en la pantalla. La respuesta aparece en la pantalla debajo del mensaje original para que pueda seguir la conversación. A medida que aparezcan nuevos mensajes y llenen la pantalla, los mensajes anteriores desaparecerán.



Nota: Es posible que Chat no aparezca en el menú de su teléfono, si no está disponible entre los servicios de su proveedor celular. Contacte a su proveedor de servicio para más información sobre la suscripción Chat y el costo de los servicios.



Nota: Debido a las variaciones en Chat y proveedores de servicio, es posible que no tenga acceso a todas las funciones descritas en este manual.

Para empezar

Antes de poder usar Chat, debe obtener una Id. de usuario y contraseña. Vea [Id. de usuario y contraseña](#) y asegúrese de que la conexión GPRS original está configurada.

Id. de usuario y contraseña

Antes de usar Chat, debe solicitar la Id. de usuario y contraseña por Internet (usando su computadora) al proveedor de servicio Chat que elija. Durante el proceso del registro, puede crear su Id. de usuario y contraseña.

El primer acceso y las configuraciones de servicio

La primera vez que acceda a Chat, deberá ingresar las configuraciones del servidor. Consulte con su proveedor de servicio para las configuraciones.

- 1 Del menú principal, elija **Chat**.

Aparece un mensaje pidiéndole que defina un servidor de chat.

- 2 Elija **Sí**.

- 3 En la pantalla **Nuevo servidor Chat**, vaya a cada opción e ingrese la información suministrada por su proveedor de servicio: el nombre de servidor, punto de acceso usado, dirección URL, Id. de usuario y contraseña.

- 4 Elija **Atrás**.

La pantalla de inicio de sesión muestra su Id. de usuario y contraseña.

5 Elija **Aceptar**.

Conectando aparece; luego **Inicio de sesión completado** y seguido por el menú **Chat**.

Configurar el inicio de sesión manual o automático

Después de su primer inicio de sesión, puede usar el inicio manual o automático. Si inicia la sesión manualmente, se le pedirá su Id. de usuario y contraseña cada vez que empiece el acceso. La Id. de usuario y contraseña ingresadas anteriormente aparecerán en la pantalla de inicio de sesión (la contraseña es indicada por asteriscos).

Del menú **Chat**, elija **Opciones > Configuraciones > Config. Chat > Abrir > Tipo de inicio sesión > Cambiar** y una de las opciones siguientes:

Automático—Cuando elija la aplicación Chat, se conectará automáticamente al servicio Chat sin ingresar su Id. de usuario y contraseña.

Manual—Cuando elija la aplicación Chat, se le pedirá su Id. de usuario y contraseña antes de conectarse al servicio Chat.

Configurar Disponibilidad

Puede configurar su presencia para que los otros usuarios puedan saber si está en línea o no. Para configurar su autorización de presencia, siga los siguientes pasos:

Del menú **Chat**, elija **Opciones > Configuraciones > Config. Chat > Disponibilidad** y una de las opciones siguientes:

Disponible—Otros ven su estado en línea y usted recibe información de disponibilidad y mensajes de otros usuarios.

No activa—A pesar de que otros vean su estado como fuera de línea usted recibirá información de disponibilidad y mensajes de otros.

Pantalla e íconos



Nota: Puesto que cada servicio Chat tiene su propia pantalla e íconos, la pantalla de su teléfono puede aparecer diferente de la referida en este manual. Para preguntas sobre los varios textos de pantalla e íconos, contacte a su proveedor de servicio Chat.

La lista siguiente muestra los íconos de Chat y sus descripciones. Los íconos y texto de pantalla podrían aparecer diferentes según su servicio Chat.



Contacto en línea



Contacto fuera de línea



Siguiendo la configuración para el contacto



Mensaje nuevo no leído



Chat conectado



Chat desconectado

Sesiones Chat

Cuando envía un mensaje de chat, se inicia una conversación Chat. Puede enviar mensajes de chat, o instantáneos, si tiene la ID de usuario de la persona. También, podrá añadir a su directorio el nombre de esa persona durante una sesión Chat. Ver [Añadir un nombre de contacto durante una conversación Chat](#).


Empezar una sesión chat

- 1 En el menú **Chat**, elija **Conversaciones > Opciones > Nueva conversación > Selec. destinatario**.
- 2 Vaya al nombre de contacto que quiera, y elija **Aceptar**.
O BIEN
Elija **Escribir Id. de usuario**; e ingrese la Id. de usuario del destinatario, y elija **Aceptar**.
La vista de conversación aparece con el alias de contacto (si está disponible) o la Id. de usuario en la parte superior. Para el primer mensaje en la sesión Chat la vista de conversación aparecerá vacía.
- 3 Ingrese su mensaje en el campo de ingreso de texto; luego elija **Opciones > Enviar**, u oprima **Aceptar**.
El mensaje es enviado y aparecerá encima de la vista de conversación.
- 4 Cuando el contacto responda, repita el paso 3 para continuar con la conversación chat.

Inicie una sesión Chat desde Contactos de Chat

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat**.
- 2 Vaya al contacto que quiera y elija **Opciones > Ver conversaciones**.
La vista de conversación aparece con el nombre de contacto en la parte superior. Para el primer mensaje en la sesión Chat la vista de conversación aparecerá vacía.
- 3 Ingrese el mensaje en el campo de ingreso de texto; y elija **Opciones > Enviar**, u oprima **Aceptar**.
El mensaje es enviado y mostrado en la vista de conversación.
- 4 Cuando el contacto responda, repita el paso 3 para continuar con la conversación chat.

Recibir y contestar mensajes de chat

Cuando recibe un mensaje instantáneo, el ícono de un globo pequeño  aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Siga los pasos siguientes para abrir y contestar el mensaje:

- 1 En el menú **Chat**, elija **Conversaciones**.
- 2 Recorra hasta el nombre del remitente, y elija **Opciones > Abrir**.
La vista de conversación aparece con el nombre de contacto o Id. de usuario en la parte superior.
- 3 Ingrese la respuesta al mensaje, y elija **Opciones > Enviar**.
La respuesta es enviada y mostrada en la vista de conversación.

Salir de la sesión Chat

Para finalizar su sesión chat, haga los pasos siguientes:

- 1 En la vista de conversación, elija **Opciones > Finalizar conversación**.
- 2 En la confirmación, elija **Sí**.

Historial del Chat

Puede guardar un registro de su conversación o sesión de grupo Chat.

Guardar el historial de conversación Chat

Para guardar su conversación o sesión de grupo Chat, haga lo siguiente:

- 1 De la vista de conversación o vista de conversación de grupo, elija **Opciones > Grabar convers.**
- 2 En la pantalla **Nombre de conversación**, ingrese un nombre para la conversación, y elija **Aceptar**.

La conversación es guardada como una nota bajo el menú **Extras** del teléfono.

- 3 Si desea parar la grabación, elija **Opciones > Parar grabación**.

Ver o eliminar el historial del Chat

- 1 En el menú principal, elija **Extras > Notas**; y recorra hasta la conversación que quiera.
- 2 Para ver la conversación, elija **Opciones > Abrir**, y recorra para ver la conversación entera.
- 3 Para borrar la conversación, elija **Opciones > Eliminar**.
- 4 En la confirmación, elija **Sí**.

Contactos de Chat

Puede añadir a su lista de contactos los nombres de los otros usuarios de Chat con quien mantendrá sesiones de Chat frecuentemente.

Añadir un nombre de contacto

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat > Opciones > Nuevo contacto Chat**.
- 2 Ingrese el apodo de contacto o el **Sobrenombre** en el campo de ingreso.
- 3 Recorra hasta el campo de ingreso **Nombre**, e ingrese el nombre de contacto.
- 4 Recorra hasta el campo de ingreso **Id. de usuario**, e ingrese la Id. de usuario del contacto.
- 5 Elija **Hecho**.

El nombre nuevo es añadido a la lista de contactos.

Añadir un nombre de contacto durante una conversación Chat

- 1 En la vista de conversación, elija **Opciones > Agreg. a contactos**.
Se abre la pantalla **Nuevo contacto Chat**, con el campo Id. de usuario ya rellenado.
- 2 Ingrese el nombre de contacto en el campo **Sobrenombre**.
- 3 Recorra hasta el campo **Nombre**, e ingrese el nombre de contacto.
- 4 Elija **Hecho**.

El nombre nuevo es añadido a la lista de contactos.

Buscar a un usuario

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat > Opciones > Buscar > Usuarios**.

- 2 Elija uno de los siguientes:

Nombre de usuario—Ingrese las primeras letras del nombre y apellido del contacto, y elija **Aceptar**.

ID de usuario—Ingrese los primeros caracteres de la Id. de usuario del contacto, y elija **Aceptar**.

Número de teléfono—Ingrese los primeros números del número telefónico del contacto y elija **Aceptar**.

E-mail—Ingrese los primeros caracteres del email del contacto, luego elija **Aceptar**.

Buscar a un grupo

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat > Opciones > Buscar > Grupos**.

- 2 Elija uno de los siguientes:

Nombre del grupo—Ingrese los primeros caracteres del nombre del grupo y elija **Aceptar**.

Tema—Ingrese los primeros caracteres del tema del grupo y elija **Aceptar**.

Miembros—Ingrese los primeros caracteres del Id. de un miembro del grupo, y elija **Aceptar**.

Eliminar un nombre de contacto del directorio

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat**.
- 2 Vaya al nombre de contacto que quiera borrar y oprima **Opciones > Eliminar**.
- 3 En la confirmación, elija **Sí**.

Bloquear mensajes de un contacto

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat**.
- 2 Recorra hasta el nombre de contacto que quiera bloquear.
- 3 Elija **Opciones > Opciones bloqueo > Agregar a lista bloq..**

Desbloquear mensajes de un contacto

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat > Opciones > Opciones bloqueo > Desbloquear**.

Aparece una lista de contactos bloqueados.

- 2 Recorra al contacto que usted quiere desbloquear y elija **Aceptar**.

Configurar y activar seguimiento para un contacto

Es posible hacer un seguimiento para saber si un contacto está o fuera de línea. Si configuración Chat **Cargar disp. usuario** se programó a **Automáticamente**, y tiene el seguimiento programado para un contacto, recibirá un aviso siempre que cambie la disponibilidad de ese contacto. Ver **Configuraciones Chat**, para más información.

- 1 En el menú **Chat**, elija **Contactos de Chat**.
- 2 Vaya al nombre del contacto elegido y elija **Opciones**.
- 3 Elija **Activar seguimiento** para programar el seguimiento, o **Desact. seguimiento** para soltarlo.

Chat en grupo

La conversación Chat en grupo le permite charlar con varios participantes simultáneamente. Puede crear sus grupos personales de charla o puede ser invitado a una charla en progreso. Durante un chat de grupo, todos los mensajes aparecen en una pantalla de grupo vista de conversación. También puede guardar un historial de una sesión Chat de grupo. Ver [Historial del Chat](#).

Crear un grupo Chat

1 En el menú **Chat**, elija **Grupos de Chat > Opciones > Crear nuevo grupo**.

2 Elija una de las opciones siguientes, y siga las indicaciones:

Nombre del grupo—ingrese un nombre para el grupo y oprima **Aceptar**.

Tema de grupo—ingrese un tema para el grupo y oprima **Aceptar**. El tema predeterminado es **General**.

Saludo inicial—Ingrese un saludo inicial de hasta 100 caracteres y elija **Aceptar**. El saludo inicial es mostrado a cualquier miembro de grupo que se conecte con el grupo.

Tamaño de grupo—Ingrese el tamaño máximo del grupo y elija **Aceptar**. El tamaño predeterminado es de 100 miembros.

Permitir búsqueda—Determine si los motores de búsqueda están permitidos a mostrar el grupo de Chat como resultado de una búsqueda. Elija entre **Sí** o **No**.

Derechos de edición—Determine cuales miembros del grupo deben tener derechos de edición a la lista del grupo. Para otorgarle a un miembro derechos de edición, vaya hasta el nombre correspondiente y oprima **Aceptar** para marcar el nombre. Cuando termine, elija **Aceptar**. El **Creador de grupo** siempre tiene derechos de edición y no puede ser deseleccionado.

Miembros del grupo — Puede optar por restringir el grupo de chat a una lista de miembros o permitir que todos participen. Elija entre **Sólo seleccionado** (el grupo Chat está restringido a la lista de miembros) o **Todos** (todos pueden unirse al chat de grupo). Ver [Añadir y eliminar nombres de miembros de grupo](#), para más información.

Permitir mensajes privados — Determine si los participantes en un grupo Chat tienen autorización para enviar mensajes privados durante un chat en grupo. Elija entre **Sí** o **No**.

3 Elija **Hecho**.

4 Ingrese su alias y elija **Aceptar**.

Está conectado a la nueva conversación en el grupo vista de conversación.

Únase a un grupo Chat existente

1 En el menú **Chat**, elija **Grupos de Chat**, vaya al grupo deseado, y elija **Opciones > Abrir**.

2 Ingrese su alias y elija **Aceptar**.

Está conectado a la conversación en la vista de conversación de grupo. El nombre del grupo es mostrado en la parte superior de la pantalla.

Añadir y eliminar nombres de miembros de grupo

Puede añadir o eliminar nombres al/del grupo de Chat restringido a una lista de miembros seleccionados.

- 1 En el grupo vista de conversación, elija **Opciones > Grupo de Chat > Config. grupo Chat > Miembros del grupo**.
- 2 Vaya a **Sólo seleccionado** y elija **Aceptar**.

Añadir miembros al grupo

- 3 En la pantalla **Miembros del grupo**, elija **Opciones > Agregar miembro**.
- 4 Elija **Contacto Chat** y recorra la lista de contacto hasta encontrar el nombre deseado, y elija **Aceptar**.

O BIEN

Elija **Escribir Id. de usuario**, luego ingrese la Id. del usuario elija **Aceptar**.

- 5 Repita los pasos 3 - 4 para añadir más nombres al grupo.

Borrar nombres del grupo

- 6 En la pantalla **Miembros del grupo**, vaya al nombre que quiera eliminar y elija **Opciones > Eliminar**.
- 7 En la confirmación, elija **Sí**.
- 8 Repita los pasos 6 - 7 para eliminar más nombres del grupo.
- 9 Para borrar todos los nombres en la pantalla **Miembros del grupo**, elija **Opciones > Eliminar todos**.

Enviar invitación a una sesión chat en grupo

Los miembros tienen que estar en línea antes de que usted pueda invitarlos a una conversación chat en grupo.

- 1 De la vista de conversación del grupo, elija **Opciones > Enviar invitación**.
- 2 Vaya al contacto que quiera invitar al grupo de charla, y luego oprima **Seleccionar**.
- 3 Escriba el mensaje de invitación y elija **Hecho**.

El mensaje ha sido enviado.

- 4 Para añadir otros miembros al grupo, repita los pasos 2 - 3.

Cuando un miembro acepte la invitación, verá un mensaje en la vista de conversación del grupo avisando que el miembro se ha incorporado.

Aceptar o rechazar invitaciones a la conversación chat en grupo

Cuando reciba una invitación para una sesión chat en grupo, la pantalla **Nueva invitación recibida** aparece con la Id. de usuario (o el sobrenombre, si figura en el directorio) y el mensaje del remitente.

Para aceptar

- 1 Elija **Aceptar**.

Se verá la pantalla **Alias**.

- 2 Ingrese su alias y elija **Aceptar**.

Aparece la vista de conversación del grupo con el nombre del grupo Chat en la parte superior.

Para rechazar

Elija **Cancelar**.

Charlar con los miembros del grupo

Todos los mensajes chat de grupo aparecen en la vista de conversación del grupo. El nombre del remitente aparece al frente de cada mensaje.

Ingrese un mensaje en el campo de ingreso de texto, luego elija **Opciones > Enviar**, u oprima la tecla **Aceptar** en el medio.

Su mensaje es mostrado en la vista de conversación del grupo debajo del último mensaje recibido.

Si cierra la vista de conversación del grupo mientras el chat está aún activo, puede regresar al mismo. En el menú **Chat**, elija **Grupos de Chat**; luego el nombre del grupo de Chat.

Enviar un mensaje privado

Mientras esté en un chat en grupo, puede enviar mensajes privados a uno o más miembros del grupo. El mensaje no puede ser visto por los otros miembros del grupo.

- 1 Desde la vista de conversación del grupo, elija **Opciones > Enviar mens. priv.**
- 2 Elija el nombre del contacto al que desea enviar el mensaje privado.
- 3 Ingrese el mensaje, y elija **Opciones > Enviar**, u oprima la tecla **Aceptar** en el medio.

Salir de un grupo de Chat

Desde la vista de conversación del grupo, elija **Opciones > Salir de grupo Chat**.

Configuraciones

Podrá personalizar sus configuraciones Chat y del servidor, dependiendo del servicio Chat que haya elegido.

Configuraciones Chat

1 En el menú **Chat**, elija **Opciones > Configuraciones > Config. Chat > Abrir**.

2 Elija entre las opciones siguientes, y siga las indicaciones:

Usar alias—Elija entre **Sí** o **No**. Al elegir **Sí**, ingrese su alias (máx. 10 caracteres) y elija **Aceptar**.

Presencia en Chat—Elija entre **Activa para todos** o **No activa**.

Ver **Configurar Disponibilidad**, para más información.

Velocidad mensaje—Use las teclas de selección izquierda y derecha para mover el indicador entre **Lento** y **Rápido** en la barra de velocidad; y elija **Aceptar**.

Cargar disponibilidad usuario—Elija entre **Automáticamente** o **Manualmente**. Si elige **Automáticamente**, se actualiza el estado en línea/fuera de línea de sus contactos automáticamente siempre que haya cambios de estado. Si elige **Manualmente**, deberá actualizar el estado eligiendo **Contactos de Chat > Opciones > Cargar disp. usuario** del menú **Chat**.

Bloquear invitaciones—Elija **Sí** para prevenir las invitaciones al grupo Chat o **No**, para permitir las.

Tipo de inicio sesión—Elija entre **Automática** o **Manual**. Si elige **Automática**, la función Chat le iniciará la sesión automáticamente al iniciar la aplicación.

- 3 Cuando finalice, elija **Atrás** para guardar sus cambios.

Configuraciones del servidor

- 1 En el menú **Chat**, elija **Opciones > Configuraciones > Conf. servidor > Abrir**.

- 2 Elija entre las opciones siguientes y siga las indicaciones:

Servidor Chat—Edite las configuraciones para un servidor existente, crea o elimine un servidor. Para más información, contacte a su proveedor de servicio.

Servidor en uso—Elija el servidor que quiera usar.

Salir del servicio Chat

Cuando salga del servicio Chat, podrá dejar el menú **Chat** y regresar al menú principal del teléfono, o permanecer en el menú **Chat** sin una conexión activa. También puede quedarse en el servicio Chat, y regresar al menú principal del teléfono. Esto le permite recibir mensajes Chat e invitaciones al Chat de sus contactos, incluso cuando usa el teléfono para otras funciones, como por ejemplo, cuando está haciendo una llamada o jugando un partido.

Una vez haya iniciado la sesión del servicio Chat, su teléfono le mantendrá en la sesión aunque no ha usado su aplicación Chat por algún tiempo. Sin embargo, cuando su conexión GPRS es retenida por más de unos minutos (por ejemplo, durante una llamada telefónica), la conexión GPRS es desconectada y pierde su conexión Chat. La próxima vez que abra la aplicación Chat, deberá iniciar la sesión.

Finalizar la sesión y regresar al menú principal

En el menú **Chat**, elija **Opciones > Salir**.


Finalizando sesión aparece, seguido por una nota de confirmación. La pantalla muestra el menú principal.

Finalizar la sesión y permanecer en el menú Mensajes Instantáneos

Del menú **Chat**, elija **Opciones > Finalizar sesión**.

Finalizando sesión aparece, seguido por una nota de confirmación. El menú **Chat** permanece en la pantalla y el logo Chat se cambia a la modalidad desconectada.

Regrese al menú principal mientras mantenga la conexión.

Oprima la tecla .

9. Mensajes móviles



En **Mensajes** puede crear, enviar, recibir, ver, editar y organizar mensajes de texto, mensajes multimedia, correo electrónico, y mensajes inteligentes y mensajes de texto especiales que contienen datos. También puede recibir mensajes y datos Bluetooth, mensajes de servicio WAP, mensajes de difusión celular y comandos de servicio.

Las opciones en el menú principal Mensajes son: **Crear mensaje**, **Conectar** (aparece si ha definido las configuraciones del buzón de correo)/**Desconectar** (aparece si hay una conexión activa en el buzón de correo), **Mensajes SIM**, **Difusión celular**, **Comando de servicio**, **Configuraciones**, **Ayuda**, y **Salir**.

Cuando abra **Mensajes**, podrá ver la función **Crear mensaje** y una lista de carpetas:



Buzón de entrada—contiene mensajes recibidos excepto los de email y mensajes de difusión celular. Los mensajes de email son guardados en el **Buzón de correo**.



Mis carpetas—para organizar su mensajes en carpetas. Organice sus mensajes añadiendo carpetas nuevas en **Mis carpetas**.



Buzón de correo—Cuando abra esta carpeta, es posible conectarse con su buzón de correo remoto para obtener sus mensajes nuevos de email o ver fuera de línea sus mensajes de email obtenidos previamente. Ver [Configuraciones de email](#).



Borrador—almacena borradores de mensajes que no han sido enviados.



Enviados—guarda los últimos 20 mensajes enviados. Para cambiar el número de mensajes que serán guardados, vea [Configuraciones para la carpeta de Enviados](#).

Los mensajes o datos enviados vía la conexión Bluetooth no quedan almacenados.





Buzón de salida—es el almacenamiento provisional para los mensajes pendientes de envío.



Informes—puede pedir a la red que le envíe un informe de recepción de los mensajes de texto, mensajes inteligentes y mensajes de multimedia que ha enviado.

Puede que no sea posible recibir un informe de recepción de un mensaje multimedia enviado a una dirección de email.

Cuando haya abierto cualquiera de las carpetas predeterminadas, podrá intercambiar entre las carpetas, oprimiendo  o .



Redacción

Ingreso tradicional de texto




aparece en la esquina superior derecha de la pantalla cuando está redactando texto usando el ingreso tradicional de texto.

ABC y **abc** indican las mayúsculas o minúsculas. **Abc** significa que la primera letra de la palabra, está escrita en mayúscula, y que las demás letras cambiarán automáticamente a minúscula. **123** indica la modalidad numérica.



- Oprima una tecla numérica ($\frac{1}{\alpha\omega}$ - $\frac{9}{\omega\pi\gamma z}$) varias veces, hasta que aparezca el carácter deseado. Observe que hay más caracteres disponibles para una tecla numérica que los impresos en la tecla.
- Para insertar un número, mantenga oprimida la tecla numérica.
- Para intercambiar entre las modalidades de ingreso de letras y de números, mantenga oprimida la tecla $\frac{\#}{\phi}$.
- Si la siguiente letra aparece en la tecla que está usando, espere hasta que aparezca el cursor (u oprima  para finalizar el tiempo de interrupción), y luego ingrese la letra.
- En caso de equivocarse, oprima $\frac{\text{C}}{\text{C}}$ para borrar. Mantenga oprimida $\frac{\text{C}}{\text{C}}$ para borrar varios caracteres.
- Los signos de puntuación más comunes están disponibles en $\frac{1}{\alpha\omega}$. Oprima $\frac{1}{\alpha\omega}$ varias veces para elegir el signo de puntuación.
- Oprima para $\frac{*}{\phi}$ abrir la lista de caracteres especiales. Use la tecla Controladora  para recorrer la lista y oprima **Aceptar** para elegir un carácter.
- Para insertar un espacio, oprima $\frac{\text{E}}{\text{E}}$. Para mover el cursor al renglón siguiente, oprima $\frac{\text{E}}{\text{E}}$ tres veces.
- Para intercambiar entre las modalidades **Abc**, **abc**, y **ABC**, oprima $\frac{\#}{\phi}$.





Ingreso predecible de texto







Dato: Para activar/desactivar el ingreso predecible de texto oprima  dos veces rápidamente cuando esté redactando.



Puede ingresar cualquier letra con un solo tecleo. La función Ingreso predecible de texto está basada en un diccionario incorporado al cual se le puede añadir palabras. Cuando el diccionario esté lleno, una palabra nueva reemplazará la más antigua.



- 1 Para activar el ingreso predecible de texto, oprima  y elija **Diccionario > Activado**. Esto activará el ingreso predecible de texto para todos los editores en la consola móvil para juegos.  aparece en la esquina superior derecha de la pantalla cuando está redactando texto usando el ingreso predictivo de texto.



- 2 Escriba la palabra deseada oprimiendo las teclas   -  . Oprima la tecla sólo una vez para cada letra. Por ejemplo, para redactar 'Nokia' usando el diccionario español, oprima

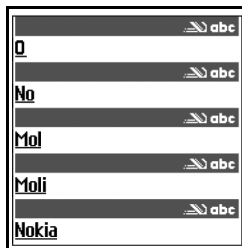
  para N

  para o






  para k


  para i

  para a.



Se está buscando el equivalente de la palabra. Revise la palabra entera solamente cuando haya ingresado todas las letras. La palabra cambia tras cada tecleo.

- 1 Cuando haya finalizado de escribir la palabra correcta, confírmela, oprimiendo  o añadiendo un espacio con la tecla .
- Si la palabra no es correcta, oprima  varias veces para ver los equivalentes que el diccionario haya encontrado uno por uno, u oprima  y elija **Diccionario > Coincidencias**.
- Si  aparece después de la palabra, la palabra que trató de escribir no está en el diccionario. Para agregar una palabra al diccionario, oprima **Escribir**, ingrese la palabra (hasta 32 letras) usando el ingreso tradicional de texto, y oprima **Aceptar**. La palabra es añadida al diccionario. Cuando el diccionario esté lleno, una palabra nueva reemplazará la más antigua.
- 2 Redacte la siguiente palabra.

Cuando oprima , las opciones siguientes aparecen (dependiendo de la modalidad de edición elegida):

Diccionario, Modo alfabético—ingreso tradicional de texto



Modo numérico, Cortar—si el texto ha sido elegido

Copiar—si el texto ha sido elegido

Pegar—si el texto ha sido primero cortado o copiado

Insertar número, Insertar símbolo, e Idioma de escritura—cambia el ingreso del idioma para todos los editores en la consola móvil de juegos.











Escribir palabras compuestas

Escriba la primera parte de la palabra compuesta, y confírmela oprimiendo . Escriba la segunda parte de la palabra compuesta y complétela oprimiendo  para agregar un espacio.

Desactivar el ingreso predecible de texto

Oprima , y elija **Diccionario > Desactivado** para desactivar el ingreso predecible de texto para todos los editores de la consola móvil de juegos.

Copiar texto al portapapeles

- 1 Para elegir letras y palabras, mantenga oprimida . Al mismo tiempo, oprima  o .
A medida que la selección se mueve, el texto aparece subrayado.
- 2 Para finalizar la selección, deje de oprimir la tecla direccional.
- 3 Para copiar el texto al portapapeles mientras mantiene oprimida la tecla , oprima **Copiar**.
- 4 Para insertar el texto en el documento, mantenga oprimida , y oprima **Pegar**; oprima  una vez y elija **Pegar**.
 - Para elegir renglones de texto, mantenga oprimida . Al mismo tiempo, oprima  o .
 - Si desea descartar el texto elegido del documento, oprima .

Redactar y enviar mensajes de texto



Nota: Podrá usar esta función sólo si su operador de red o proveedor de servicio la respalda. Sólo los dispositivos compatibles con mensajes multimedia o de gráficos, o funciones de email pueden recibir y mostrar estos mensajes. Los dispositivos que no tengan funciones multimedia podrían recibir detalles de un enlace a una página web.

Antes de crear un mensaje multimedia o redactar un mensaje de email, o conectarse con su buzón de correo remoto, deberá tener las configuraciones de conexión correctas. Vea [Configuraciones de email](#) y [Configuraciones para mensajes multimedia](#).

Puede crear un mensaje desde cualquier aplicación que tenga la opción **Enviar**. Elija un archivo (de gráfico, texto) para ser añadido al mensaje y elija **Opciones > Enviar**.

- 1 Elija **Crear mensaje**. Verá una lista de opciones para mensajes.
- 2 Elija **Crear: Mensaje corto** si desea crear un mensaje de texto.

Enviar mensaje multimedia

- 1 Para enviar un mensaje de gráficos, elija **Opciones > Insertar > Imagen**.
- 2 Elija **Crear: Mensaje multimedia** si desea enviar mensajes multimedia (MMS).



Nota: Cada mensaje gráfico consiste en varios mensajes de texto. Así que, enviar un mensaje con gráfico podría costar más que enviar un mensaje de texto.



Las opciones en el editor de mensaje son: **Enviar**, **Agreg. destinatario**, **Insertar**, **Archivos adjuntos** (e-mail), **Vista previa mens.** (MMS), **Objetos** (MMS), **Eliminar** (MMS), **Eliminar**, **Detalles de mensaje**, **Opciones de envío**, **Ayuda**, y **Salir**.



Cuando está enviando un mensaje multimedia a cualquier dispositivo compatible con la excepción de la Consola móvil para juegos Nokia N-Gage, se recomienda que use un tamaño de imagen más reducido y un clip de sonido que no dure más de 15 segundos. La configuración predeterminada es: **Tamaño de imagen: Pequeño**. Cuando esté enviando un mensaje multimedia a una dirección de email u otra consola móvil para juegos Nokia N-Gage, si es posible, use el tamaño de imagen más grande (**Grande**) (depende de la red). Para cambiar la configuración del tamaño de imagen, elija **Opciones > Opciones de envío > Tamaño de imagen** cuando esté creando un mensaje multimedia.



Importante: Los derechos de copyright podrían prevenir la duplicación, cambio, transferencia o desvío de ciertas imágenes, tonos de timbre y otros contenidos.


Enviar email

- 1 Elija **Crear: e-mail** para enviar un e-mail. Si no ha establecido su cuenta de email, se le indicará que lo haga.
Vaya a un contacto, y oprima  para marcar el número. Puede marcar varios destinatarios a la vez.
- 2 Oprima  para seleccionar destinatarios de los contactos del directorio o escriba el número telefónico o dirección de email del destinatario si está enviando un MMS o email.

- 3 Si desea enviar una copia de su email a otra persona, ingrese la dirección en el campo **Cc**. Oprima  para agregar un punto y coma (;) para separar los nombres de los destinatarios.
- 4 Oprima  para ir al recuadro de mensajes.
- 5 Redacte el mensaje.

Puede enviar varios mensajes de texto a la vez. De modo, que se puede sobrepasar el límite normal de 160 caracteres para un mensaje de texto. Si su texto tiene más de 160 caracteres, será enviado en dos o más mensajes y el envío podría costar más.




- 6 Para añadir un objeto multimedia a un mensaje multimedia, elija **Opciones > Insertar > Imagen, Clip de sonido, Videoclip o Plantilla**. Elija el elemento que quiera añadir.

Tras agregar el sonido, el ícono  aparecerá en la barra navegadora. Si elige **Insertar > Nuevo clip de sonido**, accederá a la aplicación Grabador y podrá grabar un sonido nuevo. La imagen o sonido nuevo es guardado automáticamente y una copia es insertada en el mensaje.



Un mensaje multimedia puede tener sólo un clip de sonido o video.

- 7 Para una vista previa del mensaje multimedia, elija **Opciones > Vista previa mens.**

- 8 Para descartar un objeto multimedia, elija **Opciones > Eliminar > Imagen, Videoclip o Clip de sonido**; oprima  para borrar el texto.
- 9 Si desea agregar un archivo adjunto al email, elija **Opciones > Insertar > Imagen, Clip de sonido, Videoclip, o Nota**.
 aparecerá en la barra navegadora para indicar que el email tiene un archivo adjunto. **Plantilla** añade textos preformateados al email.
- 10 Para enviar el mensaje, elija, **Opciones > Enviar**, u oprima .

Los mensajes de email son colocados automáticamente en el Buzón de salida antes de su envío. Si algo falla mientras la consola móvil para juegos está enviando el mensaje de email, éste se queda en el Buzón de salida y la pantalla muestra el estado **Fallido**.

Configuraciones necesarias para enviar mensajes multimedia

Podría recibir las configuraciones como un mensaje inteligente desde su operador de red o proveedor de servicio. Ver [Recibir mensajes inteligentes](#). Para disponibilidad y suscripción a los servicios de datos, contacte a su operador de red o a su proveedor de servicio.

- 1 Elija **Herram. > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso**, y defina las configuraciones para un punto de acceso multimedia:
Nombre de conexión—Facilite un nombre que describa la conexión.
Portador de datos—Elija un tipo de conexión de datos: **GPRS** o **Llamadas de datos**.
Dirección IP gateway—Ingrese la dirección.

Ejemplo: Los nombres del dominio, como: www.nokia.com pueden ser traducidos en direcciones IP, como 192.100.124.195.

Página de inicio—ingrese la dirección del centro de mensajes multimedia.

- Si eligió **Llamada de datos**, rellene **Número de marcación**, un número telefónico para la llamada de datos.
- Si eligió **GPRS**, rellene: **Nombre de punto de acceso**, el nombre facilitado por su proveedor de servicio.

Ver [Configuraciones de conexión](#).

- 2 Vaya a **Mensajes > Opciones > Configuraciones > Mensaje multimedia**. Abra **Punto de acceso en uso**, y elija el punto de acceso que haya creado para ser usado como conexión. Ver [Configuraciones para mensajes multimedia](#).

Configuraciones de email (correo electrónico)

Si desea enviar otros archivos además de sonidos y notas como anexos, abra la aplicación apropiada y elija la opción **Enviar > Vía e-mail**, si está disponible.

Antes de poder enviar, recibir, obtener, responder y reenviar email, deberá:

- Configurar correctamente un Punto de Acceso al Internet (IAP). Ver [Configuraciones de conexión](#).
- Determinar correctamente sus configuraciones de email. Ver [Configuraciones de email \(correo electrónico\)](#).

Siga las instrucciones provistas por su buzón de correo remoto y de su proveedor de servicio de Internet.

Buzón de entrada



Para determinar el estado de su Buzón de entrada refiérase a estos íconos:




Mensaje de texto no leído









Mensaje multimedia no leído



Dato recibido vía Bluetooth

Cuando hay mensajes no leídos en el Buzón de entrada, el ícono cambia a .

Cuando reciba un mensaje,  y la nota **1 mensaje nuevo** aparecerán en la modalidad inactiva. Oprima **Mostrar** para abrir el mensaje. Para abrir un mensaje en el Buzón de entrada, recorra hasta el mismo y oprima .

Cuando abra un mensaje multimedia () , puede ver una imagen, leer un mensaje y escuchar un sonido por el altavoz simultáneamente.  aparece si hay sonido). Si hay sonido, oprima  o  para subir o bajar el volumen. Para silenciar el sonido, oprima **Parar**. Para escuchar un sonido de nuevo, elija **Opciones > Reproducir clip de sonido**.

Ver objetos multimedia

Las opciones en la vista de Objetos son: **Abrir**, **Guardar**, **Enviar**, **Ayuda** y **Salir**.


Para ver los tipos de objetos incluidos en el mensaje multimedia, abra el mensaje y elija **Opciones > Objetos**. Puede optar por guardar un archivo de objeto multimedia en su consola móvil de juegos, por ejemplo, usando la tecnología de conexión Bluetooth a otro dispositivo compatible.



Importante: Los objetos de mensajes multimedia podrían contener virus o dañar su consola para juegos o PC. No abra ningún anexo sin asegurarse de la fiabilidad del remitente. Ver [Gestión de certificado](#).

Recibir mensajes inteligentes

Si recibe un archivo de tarjeta vCard con un anexo de imagen, ésta será también guardada en [Contactos](#).

Su consola móvil de juegos puede recibir varios tipos de mensajes inteligentes (), es decir, mensajes de texto con datos, también denominados mensajes sobre el aire (OTA):

Mensaje con gráfico — Para guardar la imagen en [Extras > Imágenes > Mens. imág.](#), para luego usarla, elija [Opciones > Guardar imagen](#).

Tarjeta de visita—para guardar información de contacto, elija [Opciones > Guardar tarj. visita](#).

No se guardarán las tarjetas con anexos de certificados o sonido.

Tono del timbre—para guardar el timbrado musical al [Compositor](#), elija [Opciones > Guardar](#).

Logo operador — Para mostrar el logo del operador en la modalidad inactiva en lugar de la Id. del operador, elija [Opciones > Guardar](#).

Para cambiar las configuraciones de puntos de acceso predeterminados, elija [Mensajes > Opciones > Configuraciones > Mensaje multimedia > Punto de acceso en uso](#).

Entrada de la agenda—Para guardar la invitación, elija **Opciones > Guardar en Agenda**.

Mensaje WAP—Para guardar el favorito en la lista de **Favoritos** en **Web**, elija **Opciones > Guard. en favoritos**. Si el mensaje contiene configuraciones de puntos de acceso y favoritos, elija **Opciones> Guardar todos**.

Notificación de email—Le indica cuantos mensajes de email hay en su buzón de correo remoto. Una notificación extensa podría reflejar más información detallada.

Además, puede recibir un número de servicio de mensaje de texto, número de buzón de correo de voz, configuraciones de modos para la sincronización remota, configuraciones de puntos de acceso para Web, mensajes multimedia o email, configuraciones de punto de script de acceso o configuraciones de email.

Recibir mensajes Web

Los mensajes Web (🌐) son noticias, por ejemplo, encabezamientos de noticias, y podrían un mensaje de texto o enlace. Para disponibilidad y suscripción, contacte a su proveedor de servicio.

Mis carpetas

Puede usar textos en la carpeta de plantillas para evitar la redacción de los mensajes enviados con frecuencia.



En **Mis carpetas** es posible organizar sus mensajes en carpetas, crear, renombrar y borrarlas. Elija **Opciones> Mover a carpeta**, **Nueva carpeta** o **Renombrar carpeta**.

Buzón de correo




Si elige **Buzón de correo** y no ha establecido su cuenta de email, se le indicará que lo haga. Ver [Configuraciones de email](#).

Cuando crea un buzón de correo, el nombre que usted da al buzón reemplaza el nombre **Buzón de correo** en **Mensajes**. Puede tener varios buzones de correo (hasta seis).

Abrir el buzón de correo

Al abrir el buzón de correo, podrá elegir entre ver el mensaje de email recién obtenido y los encabezamientos de email fuera de línea o conectarse al servidor de email.

Cuando recorra a su buzón de correo y oprima , la consola móvil para juegos le pregunta **¿Conectar con buzón de correo?**

- Elija **Sí** para conectarse a su Buzón de correo y recuperar los encabezamientos de los email o mensajes nuevos. Cuando vea mensajes en línea, quedará conectado continuamente a un buzón de correo usando una llamada de datos o la conexión GPRS. Ver [Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva](#) y [Configuraciones de conexión](#).
- Elija **No** para una vista previa de los mensajes de email recuperados fuera de línea. Cuando vea los mensajes de email fuera de línea, su consola móvil para juegos no estará conectada con el buzón de correo remoto.

Obtener mensajes de email desde su buzón de correo

Si está fuera de línea, elija **Opciones > Conectar** para iniciar la conexión a un buzón de correo remoto.

Puede usar el PC Suite con la consola móvil para juegos Nokia N-Gage para configurar las configuraciones de punto de acceso y buzón de correo. Ver el CD-ROM suministrado en el empaque de ventas.

- 1 Cuando tenga una conexión abierta con un buzón de correo remoto, elija **Opciones > Recuperar e-mail** y una de las siguientes opciones:
Nuevos—para obtener todos los mensajes de email nuevos y trasladarlos a su consola móvil para juegos.
Seleccionados—para obtener sólo los mensajes marcados.
Todos—para obtener mensajes desde su buzón de correo.
Para cancelar la recuperación de mensajes, oprima **Cancelar**.
- 2 Tras recuperar los mensajes de email, podrá continuar viéndolos en línea, o elija **Opciones > Desconectar** para cerrar la conexión y ver los mensajes de email fuera de línea.

Ver el estado de email usando estos íconos:



nuevo email (modalidad fuera de línea o en línea), el contenido no ha sido recuperado en su consola móvil para juegos (flechas hacia afuera).





nuevo email, el contenido ha sido recuperado en su consola móvil para juegos (flechas hacia adentro).



mensaje de email ha sido leído.



el encabezamiento de email que ha sido leído y el contenido del mensaje han sido borrados de la consola móvil para juegos.

- 3 Para abrir un mensaje de email, oprima . Si el mensaje de email no ha sido recuperado (verá la flecha hacia afuera) y estará fuera de línea, se le preguntará si desea obtener este mensaje desde el buzón de correo.
- 4 Para ver anexos de email, abra el mensaje con el indicador de archivo adjunto , y elija **Opciones > Archivos adjuntos**. Si el archivo adjunto tiene un indicador oscuro, el mensaje no ha sido recuperado a la consola móvil para juegos, elija **Opciones > Recuperar**. En la vista Archivos adjuntos, puede obtener, abrir o guardar los anexos. También puede enviar archivos adjuntos usando la conectividad Bluetooth.




Importante: Los archivos adjuntos de email podrían contener virus o dañar su consola para juegos o PC. No abra ningún anexo sin asegurarse de la fiabilidad del remitente. Ver [Gestión de certificado](#).

Si su buzón de correo usa el protocolo IMAP 4, puede elegir entre recuperar sólo los encabezamientos de email, los mensajes, o los mensajes y archivos adjuntos. Con el protocolo POP3, las opciones son sólo encabezamientos de email o mensajes y anexos. Ver [Configuraciones de email](#).

Borrar mensajes de email

Para eliminar un email de la consola móvil para juegos mientras lo retenga en el buzón de correo remoto.

- Elija **Opciones > Eliminar > Sólo del dispositivo**.
- Para eliminar un email tanto de la consola móvil para juego y del buzón de correo remoto.

- Para restaurar un mensaje de email borrado de la consola móvil para juegos y el servidor, vaya al email que ha sido marcado para ser borrado durante la conexión siguiente () , y elija **Opciones > Deshacer eliminar**.

La consola móvil para juegos refleja los encabezamientos de mensajes de email en el buzón de correo remoto. A pesar de haber borrado el contenido del mensaje, el encabezamiento del email permanece en su consola para juegos. Para borrar también el encabezamiento, hay que descartar primero el mensaje de email de su buzón de correo remoto y después conectar otra vez su consola móvil para juegos con el buzón de correo remoto para actualizar el estado.

- Si desea copiar un mensaje de email del buzón de correo remoto a una carpeta bajo **Mis carpetas**, elija **Opciones > Copiar a carpeta**. Elija una carpeta de la lista y oprima **Aceptar**. Elija **Opciones > Eliminar > Dispositivo y servidor** para borrar el email.

Si está fuera de línea, se borrará el email de su consola móvil para juegos. Durante la siguiente conexión al buzón de correo remoto, se eliminará automáticamente del buzón de correo remoto. Si usa un protocolo POP3, los mensajes marcados para ser eliminados serán eliminados sólo después de haber cerrado la conexión al buzón de correo remoto.

Desconectarse del Buzón de correo

Cuando esté en línea, elija **Opciones > Desconectar** para finalizar la llamada de datos o la conexión GPRS al buzón de correo. Vea [Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva](#).

Ver mensajes de email fuera de línea

La próxima vez que abra el **Buzón de correo** y desee ver y leer los mensajes de email fuera de línea, responda **No** a la pregunta **¿Conectar con buzón de correo?** Puede leer los encabezamientos y mensajes del email recuperado anteriormente. También puede redactar, contestar o desviar mensajes de mail para ser enviados la próxima vez que se conecte con el buzón de correo.

Buzón de salida — mensajes pendientes de envío



Los estados de los mensajes en el Buzón de correo son: **Enviando**, **En espera/En cola**, **Reenviar a**, **Aplazado**, y **Fallido**.

Reenviar a (hora)—La consola móvil para juegos tratará de enviar el mensaje otra vez tras un período aplazado. Oprima **Enviar** para reiniciar el envío inmediatamente.

Aplazado—Podrá configurar los documentos en espera mientras están en el Buzón de salida. Recorra a un mensaje que se está enviando y elija **Opciones> Aplazar envío**. **Fallido**—La cantidad máxima de veces para tratar de enviar ha sido alcanzada. El envío ha fallado Si esta tratando de enviar un texto, abra el mensaje y verifique si las opciones de envío son correctas.

Ejemplo: Los mensajes se ponen en el Buzón de salida, por ejemplo, cuando su consola móvil para juegos está fuera de cobertura de red. También, puede programar los mensajes de email para ser enviados la próxima vez que se conecte a su buzón de correo remoto.

Ver mensajes en la tarjeta SIM

Antes de ver los mensajes SIM, deberá copiarlos en la carpeta en su consola para juegos.

- 1 En la vista principal de Mensajes, elija **Opciones/Æ Mensajes SIM**.
- 2 Elija **Opciones > Marcar/Anular marcar > Marcar o Marcar todos** para marcar mensajes.
- 3 Elija **Opciones > Copiar**. Verá una lista de carpetas.
- 4 Elija una carpeta y oprima **Aceptar**. Elija la carpeta para ver los mensajes.

Difusión celular (servicio de red)



Puede recibir mensajes sobre varios temas, tales como condiciones del tiempo o tráfico por parte de su proveedor de servicio. Para temas y números de temas disponibles, contacte a su proveedor de servicio. En la vista principal de **Mensajes**, elija **Opciones > Difusión celular**. En la vista principal, podrá ver el estado de un tema, un número de tema, nombre, y si ha sido marcado (☑) para su seguimiento.

Las Opciones en **Difusión celular** son: **Abrir, Suscribirse /Anular suscripción, Marcar/Deshacer marcar, Tema, Configuraciones, Ayuda** y **Salir**.

En **Configuraciones**, se puede programar **Recepción** a **Activar/Desactivar**, elegir el **Idioma**, y configurar **Detección de temas** a **Activar/Desactivar**.

Una conexión GPRS podría impedir la recepción de difusión celular. Consulte con su operador de red para obtener las configuraciones GPRS correctas. Ver [Configuraciones de conexión](#).

Editor de comandos de servicio



Elija **Mensajes > Opciones > Comando de servicio**. Ingrese y envíe una solicitud de servicio (también denominado comandos USSD), como comandos de activación para servicios de red, a su proveedor de servicio.

Configuraciones de mensajes

Configuraciones para mensajes de texto

Las opciones al editar las configuraciones de centro de mensajes de texto son: **Nuevo centro mens.**, **Editar**, **Eliminar**, **Ayuda** y **Salir**.

Elija **Mensajes > Opciones > Configuraciones > Mensaje corto**.

Centros de mensajes—Relaciona todos los centros de servicios de mensajes de texto definidos. Ver [Agregar un centro de mensajes de texto nuevo](#).

Centro mens. en uso—Elija el centro de mensaje que se usa para entregar los mensajes cortos.

Informe de entrega (servicio de red)—Para solicitar a la red que envíe informes de entrega correspondientes a sus mensajes. Al programarlo a **No**, sólo el estado **Entregado** aparecerá en el **Registro**. Ver [Configuraciones del registro](#).





Validez de mensajes—Si el destinatario del mensaje no puede ser contactado durante el tiempo de validez, el mensaje es retirado del centro de servicio de mensajes de texto. Recuerde que la red debe respaldar esta función. **Tiempo máximo** es el tiempo permitido por la red.

Mensaje enviado como—Cambie esta función solamente si está seguro que su centro de servicio puede convertir mensajes de texto a estos otros formatos. Contacte a su operador de red.

Conexión preferida—Puede enviar mensajes de texto vía la red normal GSM o GPRS, si es respaldada por la red. Ver [GPRS](#).

Resp. mismo centro. (servicio de red)—Elija **Sí**, cuando quiera que la respuesta sea enviada usando el mismo número de centro de servicio de mensaje de texto.

Agregar un centro de mensajes de texto nuevo

- 1 Abra **Centros de mensajes** y elija **Opciones > Nuevo centro mens.**
- 2 Oprima , escriba un nombre para el centro de servicio, y oprima **Aceptar**.
- 3 Oprima , y , y escriba el número del centro de servicio de mensaje de texto. Recibirá el número de su proveedor de servicio.
- 4 Oprima **Aceptar**.
- 5 Para que las nuevas configuraciones entren en efecto, vaya a la vista de configuraciones, recorra hasta **Centro mens. en uso**, oprima  y elija el nuevo centro de servicio.

Configuraciones para mensajes multimedia

Vaya a **Mensajes > Opciones > Configuraciones > Mensaje multimedia**.

Punto de acceso en uso — Elija el punto de acceso que se use como la conexión (debe ser definida) para el centro de mensaje multimedia. Ver [Configuraciones necesarias para enviar mensajes multimedia](#).

Ejemplo: Cuando su **Punto de acceso en uso** usa GPRS, puede usar llamada de datos GSM como conexión secundaria. De esta forma, podrá enviar y recibir mensajes multimedia incluso cuando no esté en una red que respalda GPRS. Contacte a su operador de red o proveedor de servicio. Ver [Conexiones de datos y puntos de acceso](#).

Si recibe configuraciones de mensajes multimedia en un mensaje inteligente y las guarda, las configuraciones recibidas son usadas automáticamente para el **Punto de acceso en uso**. Ver [Recibir mensajes inteligentes](#).

Conexión secundaria.—Elija el punto de acceso que se usa en la conexión secundaria para el centro de mensajes multimedia.

El **Punto de acceso en uso** y **Conexión secundaria** deberán tener la misma configuración **Página inicial** indicando al mismo centro de servicio multimedia. Sólo los datos de conexión son diferentes.

Recepción multimedia—Elija **Sólo red propia** si desea recibir mensajes multimedia cuando está en su red original.



Importante: Si las configuraciones **Sólo red propia** o **Siempre activada** han sido elegidas, su consola móvil para juegos puede hacer una llamada de datos activa o conexión GPRS sin que usted lo sepa.

Cuando está fuera de su propia red, la recepción de mensajes multimedia queda inactiva. Elija **Siempre activada** si desea siempre recibir mensajes multimedia. Elija **Desactivar** si no desea recibir mensajes multimedia o publicidad.

Al recibir mensaje—Elija una de estas opciones:

Recuperar immed.—Recupere los mensajes multimedia instantemente. También obtendrá los mensajes bajo el estado Aplazado, si los hay.

Aplazar recuperar.—Guarde el mensaje para ser recuperado después. Configure a **Al recibir mensaje** a **Aplazar recuperar**.

Rechazar mensaje—Rechace mensajes multimedia. El centro de mensaje multimedia borrará los mensajes.

Mensajes anónimos—Elija **No**, si desea rechazar los mensajes procedentes de un remitente anónimo.

Recibir publicidad—Determine si desea recibir anuncios de mensajes multimedia o no.

Informe de Entrega—Programa a **Sí** para que aparezca en el Registro el estado del mensaje.

Puede que no sea posible recibir un informe de recepción de un mensaje multimedia enviado a una dirección de email.

Denegar envío info.—Elija **Permitido**, para que su consola móvil para juegos no envíe informes de entrega de los mensajes multimedia recibidos.

Validez de mensajes—Si el destinatario del mensaje no puede ser contactado durante el tiempo de validez, el mensaje es retirado del centro de mensaje multimedia. Recuerde que la red debe respaldar esta función. **Tiempo máximo** es el tiempo permitido por la red.

- **Tamaño de imagen**—Define el tamaño de la imagen en un mensaje multimedia. Las opciones son **Pequeño** (hasta 160x120 píxeles y **Grande** (hasta 640x480 píxeles).
- **Altavoz predeterminado**—Elija **Altavoz** o **Teléfono** si quiere que los sonidos de un mensaje multimedia se reproduzcan por el altavoz o auricular. Ver [Altavoz](#).

Configuraciones de email

Las opciones al editar las configuraciones de email son: **Editar**, **Nuevo buzón correo**, **Eliminar**, **Ayuda** y **Salir**.

Elija **Mensajes > Opciones > Configuraciones > E-mail** y elija de las opciones siguientes:

Buzón correo en uso elige el buzón de correo que quiere usar para enviar email.

Buzones de correo abre una lista de buzones que han sido definidos. Si no se ha definido ningún buzón de correo, se le indicará que lo haga. Elija un buzón de correo para cambiar las configuraciones:

Nombre de buzón—Escriba un nombre que describa el buzón de correo.

Punto de acceso en uso—Para elegir una Punto de Acceso Internet (IAP) para el Buzón de correo (debe ser definido). Ver [Configuraciones de conexión](#).

Mi dirección e-mail—Escriba la dirección de email (debe definirse) que le facilitó su proveedor de servicio. Las respuestas a sus mensajes son enviadas a esta dirección.

Servidor correo saliente—Escriba la dirección IP o nombre anfitrión de la computadora (debe definirse) que le envió el email.

Enviar mensaje—Defina la forma de enviar el email desde su consola móvil para juegos.

Inmediatamente—Una conexión con el buzón de correo será iniciada inmediatamente tras oprimir **Enviar. En sig. conexión** le envía un email la próxima vez que se conecta a su buzón de correo remoto.

Enviar copia a sí mismo—Elija **Sí** para guardar una copia del email en su buzón de correo remoto y a la dirección definida bajo **Mi dirección de correo**.

Incluir firma—Elija **Sí** cuando desea anexar su firma a su mensaje de email e iniciar la redacción o edición de una firma.

Nombre de usuario—Redacte el nombre de usuario facilitado por su proveedor de servicio.

Contraseña—Redacte su contraseña. Si deja este recuadro sin rellenar, se le indicará que indique su contraseña cuando trate de conectarse con su buzón de correo remoto.

Servidor correo entrante - La dirección IP o nombre anfitrión de la computadora (debe definirse) que recibe su email.

Tipo buzón de correo—Determine el protocolo de email recomendado por su proveedor de servicio. Las opciones son **POP3** e **IMAP4**.

Esta configuración puede ser elegida sólo una vez y no puede cambiarse si ha guardado o salido de las configuraciones de buzón de correo.

Si está usando el protocolo POP3, los mensajes de email no serán actualizados en línea automáticamente. Para ver los mensajes de email más recientes, deberá desconectarse y luego hacer una nueva conexión con su buzón de correo.

Seguridad—Se usa con POP3, IMAP4 y SMTP para asegurar la conexión con el buzón de correo remoto.

Acceso seguro APOP—Se usa con el protocolo POP3 para encriptar el envío de contraseñas al servidor de email remoto (no figura si IMAP4 es elegido para el **Tipo Buzón de correo**).

Recuperar adjunto—Para recuperar email con o sin archivos adjuntos (no figura si el protocolo de email es programado a POP3).

Recuperar encabezamientos—Para limitar la cantidad de encabezamientos de email que quiere recuperar a su consola móvil para juegos. Las opciones son **Todos** y **Definidos usuario** (sólo pueden usarse con el protocolo IMAP4).

Configuraciones para mensajes de servicio

Elija **Mensajes > Opciones> Configuraciones > Mensaje de servicio**. Elija si quiere recibir mensajes de servicio o no. **Autentic. necesaria** recibe mensajes solamente de procedencias autorizadas.

Configuraciones para Difusión celular (servicio de red)

Verifique con su proveedor de servicio para obtener los temas disponibles y números de asuntos relacionados, y elija **Mensajes > Opciones> Configuraciones > Difusión celular** para cambiar las configuraciones.

Idioma—Todos le permite recibir mensajes de difusión celular en todos los idiomas respaldados. **Seleccionados** le permite elegir los idiomas quiere recibir los mensajes de difusión. Si no encuentra el idioma preferido, elija **Otros**.

Detección de temas—Si recibe un mensaje no perteneciente a ninguno de los temas existentes, **Detección de temas > Activar** le permite guardar automáticamente el número de tema. El número de tema está guardado en la lista de tema y mostrado sin un nombre. Elija **Desactivar** si no quiere guardar automáticamente números de temas nuevos.

Configuraciones para la carpeta de Enviados


Elija **Mensajes** y elija **Opciones > Configuraciones > Otras**.

Guardar mensajes enviados—Elija si quiere guardar una copia de cada mensaje de texto, mensaje multimedia o email que ha enviado a la carpeta de ítems Enviados.

No. mens.guardados—Defina la cantidad de mensajes que será guardada en la carpeta **Ítems enviados** a la vez. El límite predeterminado es 20 mensajes. Cuando alcance el límite, el mensaje más antiguo será borrado.

10. Web



Varios proveedores de servicio mantienen páginas especialmente diseñadas para dispositivos móviles. Para tener acceso a estas páginas, oprima  y elija [Web](#). Estas páginas usan el lenguaje WML (Wireless Markup Language) o XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Las páginas Web que usan Hypertext Mark-Up Language (HTML) no se pueden ver en su teléfono.

Este ícono de Web podría no ser visto en todos los teléfonos. Algunos proveedores de servicio podrían reemplazar el ícono en el menú principal con un acceso directo a una página específica de XHTML. Pregunte a su proveedor de servicio para detalles.

Consulte con su operadora de red y/o proveedor de servicio sobre disponibilidad, precios y tarifas de los servicios. Los proveedores de servicio también le darán las instrucciones sobre el uso de sus servicios.

Pasos básicos para acceder al servicio Web

- Guarde las configuraciones necesarias para acceder al servicio que quiera usar. Ver las secciones [Recibir configuraciones en un mensaje inteligente](#) y [Ingresar configuraciones manualmente](#).
- Establezca una conexión al servicio Web. Ver [Establecer una conexión](#).
- Inicie la navegación en las páginas Web. Ver [Navegación](#).
- Finalice la conexión al servicio Web. Ver [Finalizar una conexión](#).

Recibir configuraciones en un mensaje inteligente

Las configuraciones podrían estar disponibles, por ejemplo, en la página Web de un operador de red o proveedor de servicio.

Podría recibir configuraciones de los servicios Web en un mensaje de texto especial, denominado mensaje inteligente, de una operadora de red o proveedor de servicio que ofrezca la página Web. Ver [Recibir configuraciones en un mensaje inteligente](#). Para más información, consulte con su operador de red o proveedor de servicio.

Ingresar configuraciones manualmente:

Siga las instrucciones facilitadas por su proveedor de servicio.

- 1 Elija **Menú > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso** y determine las configuraciones para un punto de acceso. Ver [Configuraciones de conexión](#).
- 2 Elija **Web > Opciones > Agregar a Favoritos**. Redacte un nombre para el favorito y la dirección de la página Web determinada para el punto de acceso actual.

Vista de favoritos

Glosario: Una anotación contiene una dirección de Internet (obligatorio) título (de la anotación), punto de acceso WAP, y, si el servicio los requiere, el nombre y contraseña del usuario.



Nota: Puede que su teléfono tenga algunas anotaciones preinstaladas sin referencias a Nokia. Nokia ni garantiza ni recomienda dichas páginas. Si desea acceder a estas páginas, deberá tomar las mismas precauciones como lo haría con cualquier otra página, por razones de seguridad o contenido.



La página de inicio fijada por el punto de acceso. Si usa otro punto de acceso para navegar, la página de inicio es debidamente cambiada.




La última página Web visitada. Cuando desconecte el teléfono del servicio Web, la dirección de la última página visitada queda en la memoria hasta que se visite otra página durante la próxima conexión.




Cualquier otra anotación que muestre el título o la dirección de Internet de la anotación.

Las opciones en la vista Favoritos son: [Abrir](#), [Descargar](#), [Volver a página](#), [Enviar](#), [Ir a dirección URL / Buscar favorito](#), [Agregar favorito](#), [Editar](#), [Eliminar](#), [Leer mens. servicio](#), [Desconectar](#), [Mover a carpeta](#), [Nueva carpeta](#), [Marcar/Anul. marcar](#), [Renombrar](#), [Borrar caché](#), [Detalles](#), [Agregar a Ir a](#), [Configuraciones](#), [Ayuda](#), y [Salir](#).

Establecer una conexión


Acceso directo: Para establecer una conexión, mantenga oprimida  en la modalidad inactiva.

Tras guardar todas las configuraciones de conexión, acceda a las páginas Web.

Elija una página o un favorito, o escriba la dirección, oprima  para empezar a descargar la página.

Para enviar un favorito, recorra hasta encontrarlo y elija [Opciones > Enviar > Vía mensaje corto](#).

Seguridad de conexión


Si el indicador de seguridad  aparece durante la conexión, la transmisión de datos entre el teléfono y el puerto del Internet o servidor queda encriptado y seguro.

Las opciones durante la navegación son: [Abrir](#), [Opciones servicio](#), [Favoritos](#), [Historial](#), [Ir a dirección URL](#), [Ver imagen](#), [Leer mens. servicio](#), [Guardar como fav.](#), [Enviar favorito](#), [Cargar de nuevo](#), [Desconectar](#), [Mostrar imágenes](#), [Borrar caché](#), [Guardar página](#), [Buscar](#), [Detalles](#), [Sesión](#), [Seguridad](#), [Configuraciones](#), [Ayuda](#), y [Salir](#).

El ícono de seguridad no indica la seguridad de la transmisión de datos entre el puerto y el servidor de contenido (donde se guarda información solicitada). La protección de la transmisión de datos entre el puerto y el servidor del contenido depende del proveedor de servicio.

Navegación

- Para retroceder a la página anterior durante la navegación, oprima [Atrás](#). Si [Atrás](#) no está disponible, elija [Opciones > Historial](#) para ver una lista cronológica de las páginas Web que ha visitado durante una sesión de navegación. La lista de historial es borrada al finalizar cada sesión de navegación.

- Para obtener el contenido más reciente desde el servidor, elija **Opciones > Cargar de nuevo**.
- Para guardar un favorito, elija **Opciones > Guardar como favorito**.
- Para salvar una página durante la navegación, elija **Opciones > Guardar página**. Puede guardar páginas ya se en la memoria de la Consola Móvil para Juegos o en una tarjeta de memoria y navegue las páginas cuando esté fuera de línea. Para abrir las páginas Web posteriormente, oprima  en la vista de Favoritos.

Para abrir los Favoritos cuando esté navegando, mantenga oprimida



✓. Para regresar otra vez a la vista del navegador, elija **Opciones > Volver a página**.


- Para abrir una sublista de comandos o acciones para la página actualmente abierta, elija **Opciones > Opciones servicio**.
- Puede descargar ítems, tales como, tonos de timbre, imágenes, logos de operador y videoclips. Cuando haya descargado los ítems estos serán guardados bajo las respectivas aplicaciones en su Consola Móvil para Juegos, por ejemplo, una imagen descargada es guardada en **Imágenes**.



Nota: Las protecciones de copyright podría prevenir la duplicación, cambio, transferencia o desvío de ciertas imágenes, tonos de timbre y otros contenidos.

- Para descargar y ver mensajes de servicios nuevos durante la navegación, elija **Opciones > Leer mens. servicio** (sólo aparece si hay mensajes nuevos). Vea [Recibir mensajes inteligentes](#).

Finalizar una conexión


Elija **Opciones > Desconectar** o mantenga oprimida  para terminar la navegación y regresar a la pantalla inicial.

Limpiar el caché

La información o servicios a los cuales ha tenido acceso serán almacenados en el caché de su consola para juegos. El caché es una memoria que se usa para guardar datos provisionales.

Si ha tratado de acceder o ha recibido información confidencial que requiere el uso de contraseñas (por ejemplo: su cuenta bancaria), vacíe el caché tras cada uso. Para vaciar el caché, elija **Opciones > Borrar caché**.

Configuraciones de Web

Punto de acceso predeterminado—Si desea cambiar el punto de acceso predeterminado, oprima  para abrir una lista de puntos de acceso disponibles. Ver [Configuraciones de conexión](#).

Mostrar imágenes—Si elige **No**, podrá luego descargar las imágenes cuando navegue, eligiendo **Opciones > Mostrar imágenes**.

Justificación de texto—Elija **Desactivar** para que el texto de un párrafo no vaya automáticamente al siguiente renglón, o **Activar** si desea lo contrario.

Tamaño de letra—Elija el tamaño de letra.

Cookies—Es posible activar/desactivar la recepción y envío de cookies.

Codificación predet.—Para asegurarse que su navegador muestre las páginas Web y los caracteres mostrados correctamente, elija el tipo de idioma apropiado.

Conf. envío de tonos al tacto—Puede optar por confirmar antes de que la consola para juegos envíe tonos al tacto durante una llamada de voz. Ver [Opciones durante una llamada](#).

11. Extras









Imágenes—Mostrar imágenes



Opciones en Imágenes: [Abrir](#), [Cargador imágenes](#), [Nueva carpeta](#), [Actualizar miniatur](#), [Ayuda](#), [Salir](#).

Las imágenes pueden guardarse desde Captura de pantalla o ser enviados en un mensaje multimedia o mensaje de imagen, como un anexo de e-mail o usando la conectividad Bluetooth. Tras recibir una imagen en el Buzón de Entrada, guárdela en la memoria del teléfono o en la carpeta Imágenes. En la carpeta de mensajes de imagen, puede guardar las imágenes que se le ha enviado en mensajes de imágenes.

- 1 Oprima  y elija [Extras > Imágenes](#). Oprima  o  para intercambiar las fichas de memoria. Para recorrer las imágenes, oprima  y .
- 2 Oprima , para acceder a una imagen. Cuando acceda a la imagen, podrá ver el nombre de la imagen y la cantidad de imágenes en la carpeta en la parte superior de la pantalla.

Atajos del menú



- Rotar: $\frac{1}{\text{do}}$ —en contra del reloj, $\frac{3}{\text{def}}$ —en dirección del reloj.
- Recorrer: $\frac{2}{\text{abc}}$ —arriba, $\frac{8}{\text{tuv}}$ —abajo, $\frac{4}{\text{ghi}}$ —izquierda, $\frac{6}{\text{mno}}$ —derecha.
- Ampliar: $\frac{5}{\text{jkl}}$ —ampliar $\frac{0}{\text{ }}$ —reducir, mantenga oprimida $\frac{0}{\text{ }}$ para regresar a la vista normal.
- Vista: $\frac{*}{\text{ }}$ —cambiar entre pantalla completa y vista normal.





Puede enviar imágenes vía diferentes servicios de mensajes para dispositivos compatibles.

Captura de pantalla



Puede capturar imágenes desde la pantalla de su Consola Móvil para Juegos. La captura de pantalla corre en un segundo plano y captura el contenido de la pantalla cuando oprime la combinación de teclado designada.

- 1 Oprima  y elija **Extras > Captura de pantalla**.
- 2 Elija **Opciones > Fondo**. La aplicación desaparece de la pantalla. La captura de pantalla permanece activa. No afecta en el funcionamiento de otras aplicaciones que desee utilizar, le permite capturar imágenes de pantalla en cualquier momento, por ejemplo, cuando está jugando un partido.
- 3 Oprima  + para **Capturar pantalla**.

Puede capturar una pantalla mientras juega un partido o iniciar **Captura Pantalla** antes de iniciar el juego. Si ya ha iniciado el partido, oprima  para regresar a la modalidad inactiva. Abra la aplicación **Capturar pantalla** y regrese al juego manteniendo oprimida . Elija el juego que tiene abierto y oprima  + .



Nota: Si la memoria está casi vacía, la Consola Móvil para Juegos podría cerrar algunas aplicaciones. La Consola Móvil para Juegos guarda cualquier información antes de cerrar una aplicación, excepto si se pierde la corriente abruptamente.

Cambiar las configuraciones de Captura de pantalla


Elija **Opciones > Configuraciones** para cambiar:




- **Acceso directo para captura**—Escriba una combinación de teclas para capturar la pantalla.
- **Nombre de la carpeta, Nombre de la imagen, Guardar como,**
- **Preguntar por nombre de imagen**—Elija **Sí** si desea guardar una imagen con el nombre que ingresó en la opción **Nombre de imagen**. Elija **No** para fijar un nombre individual para cada imagen (el nombre que ingresó en la opción **Nombre de imagen** aparece como predeterminado).

Video player



Las Opciones en la vista principal son: **Abrir**, **Borrar**, **Editar nombre clip**, **Mover a tarj. mem.**, **Enviar**, **Agreg. a Ir a**, **Configuraciones**, y **Salir**.

Oprima  y elija **Extras > Video player** para reproducir un videoclip guardado en su teléfono o en la tarjeta de memoria. Los tipos de archivos respaldados son 3GP y NIM.

- **Par reproducir un videoclip**, vaya hasta el videoclip y oprima  o elija **Opciones > Abrir**.
- **Para ajustar el volumen**, oprima  o .
- **Para enviar un videoclip**, vaya al videoclip que quiera enviar y seleccione **Opciones > Enviar > Vía multimedia** o **Vía Bluetooth**. Elegir un destinatario El videoclip será movido a la carpeta Buzón de salida para ser enviado. Debido a que el tamaño máximo de mensajes multimedia es 95 KB, la duración del videoclip está limitada a 95 KB lo que por lo general es una duración de 15 segundos.

Recibir un videoclip en un mensaje

- Cuando recibe un mensaje multimedia con un videoclip en un formato respaldado, vaya a **Mensajes** y abra el mensaje multimedia. Para ver el mensaje como texto y para reproducir el video o salvarlo, elija **Opciones > Objetos**.

- Cuando usted recibe un videoclip como anexo de email en un formato respaldado, abra el mensaje y elija **Opciones > Archivo adjunto** si desea reproducir el video o guardarlo.

Los servicios relacionados MMS dependen de la red, así como también de la compatibilidad de los dispositivos usados y los formatos de contenido respaldados. Hay varias aplicaciones para la grabación de video para teléfonos móviles en uso, es por eso que la apariencia de mensajes multimedia que contienen videoclips podrían variar aún cuando se les envía de un teléfono compatible a otro. Restricciones de red podrían aplicarse para el envío y recepción de videoclips, contacte a su proveedor de servicio para mayor información y disponibilidad.

Calculadora



Para sumar, restar, multiplicar y dividir, oprima **☞** y elija **Extras > Calculadora**.

Las opciones en Calculadora son: **Último resultado**, **Memoria**, **Borrar pantalla**, **Ayuda**, y **Salir**.




Nota: La Calculadora tiene precisión limitada y podría resultar en redondeos de cifras inexactas específicamente en los procesos largos de división.

Elija **MS** para guardar un número en la memoria, indicado por **M**. Para obtener un número, elija **MR**. Para borrar un número en la memoria, elija **Opciones > Borrar pantalla**.


Reloj



Las Opciones en Reloj son: **Fijar alarma**, **Restaurar alarma**, **Eliminar alarma**, **Configuraciones**, **Ayuda**, y **Salir**.

Oprima  y elija **Extras > Reloj**. Para cambiar la hora y día, elija **Opciones > Configuraciones en Reloj**. Para cambiar el reloj en la modalidad de inactividad, recorra hasta configuraciones de **Fecha y hora** y elija **Tipo de reloj > Analógico** o **Digital**.

Fijar una alarma

- 1 Para fijar una alarma, elija **Opciones > Fijar alarma**.
- 2 Ingrese la hora de alarma, y oprima **Aceptar**. Cuando la alarma esté activada, verá el indicador .

El reloj de alarma funciona incluso con la Consola Móvil para Juegos apagada. Para cancelar la alarma, vaya al reloj y elija **Opciones > Eliminar alarma**.

Desactivar la alarma

Oprima **Parar** para detener la alarma.


Cuando suene la alarma, oprima cualquier tecla o **Repetir** para detener la alarma y para que vuelva a sonar al cabo de cinco minutos. Esto lo puede hacer hasta un máximo de cinco veces.




Si llega la hora de la alarma y la Consola Móvil para Juegos está apagada, ésta se encenderá y la alarma sonará. Si oprime **Parar**, la Consola Móvil para Juegos le preguntará si desea encender la consola para hacer llamadas.

Oprima **No** para apagarla, o **Sí**, para que pueda hacer/recibir llamadas. No oprima **Sí** donde se prohíba el uso de dispositivos celulares o cuando su uso pueda causar interferencia o peligro.

Notas




Oprima  y elija **Extras > Notas**. Es posible enlazar notas para "Ir a" y enviarlas a otros dispositivos compatibles. Los archivos de textos normales (formato TXT) recibidos pueden ser guardados en Notas.

Oprima ( — ) para iniciar la redacción. Oprima  para borrar letras. Oprima **Hecho** para guardar. Ver [Redacción](#).

Aplicaciones

Es posible instalar dos tipos de aplicaciones y Software a la Consola Móvil para Juegos.

- **Aplicaciones Java™** están instaladas en **Aplicaciones**. Su Consola Móvil para Juegos respalda aplicaciones J2Micro Edition™ Java con la extensión .JAD o .JAR No descargue aplicaciones PersonalJava™ a su tablero de juego puesto que no pueden ser instaladas. Ver [Aplicaciones \(Java™\)](#).

Ejemplo: Si ha recibido el archivo de instalación como un anexo al email, vaya a su buzón de correo, abra la vista de Adjuntos, vaya al archivo de instalación y oprima  para iniciar la instalación.

- **Aplicaciones Symbian**, destinadas específicamente para la Consola Móvil para Juegos Nokia N-Gage o apropiadas para el sistema operativo Symbian. Estas aplicaciones están instaladas en **Gestor** y sus archivos de instalación tienen una extensión **.SIS**. Ver [Instalar y eliminar el software Symbian](#).

Los archivos de instalación pueden transferirse a su la Consola Móvil para Juegos desde una computadora compatible, descargadas durante la navegación, enviadas vía mensaje multimedia, como un archivo adjunto de email, o usando la conectividad Bluetooth.



Importante: Instale sólo software de las fuentes que ofrecen protección adecuada contra virus y otros software dañinos.

Durante la instalación, la Consola Móvil para Juegos verifica la autenticidad del paquete para ser instalado. La Consola Móvil para Juegos muestra información acerca de las verificaciones que se están haciendo, y se le dará opciones si quiere continuar o cancelar la instalación.



Si está instalando un software sin firma digital ni certificado, la Consola Móvil para Juegos le avisa del riesgo de la instalación. Sólo continúe con la instalación si está seguro del origen y contenido de la aplicación.

Aplicaciones (Java™)



Instalar una aplicación Java

Las Opciones en la vista **Instalar** son: **Instalar**, **Borrar**, **Ver detalles**, **Configuraciones**, **Ayuda** y **Salir**.

- 1 Oprima  y elija **Extras > Aplicaciones**. Oprima  para abrir la vista **Instalar** con una lista de archivos de instalación Java.
- 2 Vaya a un archivo de instalación y elija **Opciones > Instalar**.
- 3 Cuando la Consola Móvil para Juegos le pregunte si desea instalar o actualizar una aplicación, oprima **Sí** para proceder con la instalación.


El archivo .JAR es requerido para la instalación. Al carecer del mismo, la Consola Móvil para Juegos le pedirá que lo descargue. Si no hay punto de acceso definido para Aplicaciones, se le pedirá que elija uno. Cuando esté descargando el archivo JAR, sería necesario que ingrese un nombre y contraseña del usuario para acceder al servidor. Puede solicitar estos datos al proveedor o desarrollador de la aplicación.

Cuando esté navegando, podrá descargar un archivo de instalación e instalarlo sin cerrar la conexión.

- 4 La Consola Móvil para Juegos le informa cuando la instalación está completa.

Vista principal de aplicaciones

Las Opciones en la vista principal de Aplicaciones son: [Abrir](#), [Eliminar](#), [Actualizar](#), [Ir a dirección URL](#), [Ver detalles](#), [Configuraciones](#), [Ayuda](#) y [Salir](#).

- Para iniciar una aplicación, vaya a la aplicación y oprima  para elegirla.
- Para desinstalar una aplicación, vaya a la aplicación y oprima [Opciones > Eliminar](#).
- Para iniciar una conexión de red y verificar si existe una actualización disponible para la aplicación, recorra hasta encontrarla y elija [Opciones > Actualizar](#).
- Para empezar una conexión de red y ver datos adicionales sobre una aplicación, recorra hasta encontrarla y elija [Opciones > Ir a dirección URL](#), si se encuentra disponible.

- Para ver información tal como el tipo, número de versión y el proveedor o fabricante de una aplicación, recorra hasta encontrarla y elija [Opciones > Ver detalles](#).

Configuraciones de aplicaciones

Para fijar un punto de acceso predeterminado para descargar los componentes de aplicaciones, seleccione la vista [Instalar](#) y elija [Opciones> Configuraciones > Punto acceso predet.](#)

Ciertas aplicaciones Java podrían requerir una conexión de datos con un punto de acceso definido para la descarga de datos extras o componentes. Elija la vista principal de Aplicaciones, vaya a una aplicación y elija [Opciones > Configuraciones > Configuraciones](#), y luego elija:











Para más detalles sobre cómo crear puntos de acceso, ver [Puntos de acceso](#).

- [Punto de acceso](#) elija un punto de acceso para ser usado por la aplicación.
- [Conexión de red](#)—Las opciones son:
 - [Permitida](#)—Las conexiones para la aplicación son permitidas sin un aviso.
 - [Preguntar antes](#)—Se le preguntará antes de que la aplicación haga la conexión.
 - [No permitida](#)—Las conexiones para la aplicación no son permitidas sin un aviso.

Grabador







Las Opciones de Grabar son: **Abrir**, **Grabar clip sonido**, **Eliminar**, **Mover a mem.disp.**, **Mover a tarj. mem.**, **Marcar/Anul. marcar**, **Renombrar clip de sonido**, **Enviar**, **Agregar a Ir a**, **Configuraciones**, **Ayuda**, y **Salir**.



- 1 Oprima  y elija **Extras > Grabadora**. La grabadora de voz le permite grabar conversaciones telefónicas y escuchar sus grabaciones. Si está grabando una conversación telefónica los dos participantes oirán un tono cada cinco segundos durante la grabación.
- 2 Elija **Opciones > Grabar clip sonido** o **Abrir**. Vaya a una función y oprima  para elegirla. Use:  —para grabar,  —para interrumpir,  —para detener,  —para adelantar rápidamente,  —para retroceder rápidamente, o  —para reproducir un archivo de sonido abierto.
- 3 Para ajustar el volumen, oprima  o .

No se puede usar la Grabadora cuando tenga activada la conexión de llamada de datos o GPRS.

Lista de actividades



- 1 Oprima  y elija **Extras > Actividades**.
- 2 Oprima cualquier tecla para escribir la actividad en el recuadro **Asunto**.
 - Para configurar la fecha de expiración de la tarea, vaya al recuadro **Fecha de vencimiento** e ingrese la fecha.
 - Para configurar la prioridad de una nota de tareas, recorra hasta el recuadro **Prioridad** y oprima . **Íconos de prioridad:**  - Alta,  - Baja, y (no ícono) - Normal.
- 3 Para guardar la nota de tareas, oprima **Hecho**.


Para marcar una actividad como hecha, vaya a la misma y elija **Opciones > Marcar como hecha** (). Para restaurar una actividad, elija **Opciones > Marcar no hecha** ().



Convertidor—Convertir medidas







Las opciones en Convertidor son: **Seleccionar unidad** / **Cambiar moneda**, **Tipo de conversión**, **Tipos de cambio de moneda**, **Ayuda** y **Salir**.

- 1 Para convertir unidades de medida tales como **Longitud** de una unidad (**Yardas**) a otra (**Metros**), oprima  y elija **Extras > Convertidor**.



Nota: El Convertidor tiene precisión limitada y podría resultar en errores de redondeo de cifras.

- 2 Recorra al recuadro **Tipo** y oprima  para abrir una lista de medidas. Recorra hasta la medida deseada, y oprima **Aceptar**.
- 3 Recorra hasta el primer recuadro **Unidad** y oprima . Elija la unidad **de la cual** quiere hacer el cambio y oprima **Aceptar**. Vaya al recuadro siguiente **Unidad** y elija la unidad **a la cual** quiere hacer el cambio.
- 4 Vaya al primer recuadro de **Cantidad** e ingrese el valor que quiere convertir. El otro recuadro **Cantidad** cambia automáticamente para mostrar el valor convertido.
- 5 Oprima  para añadir un decimal y oprima  para los símbolos **+**, **-** (para temperaturas), y **E** (exponente).

Configurar una base de monedas y tasas de cambio

Para cambiar el orden de la conversión, escriba el valor en el segundo recuadro Cantidad. El resultado aparece en el primer recuadro Cantidad.

Antes de poder hacer cambios de moneda, deberá elegir una base de monedas y agregar las tasas de cambio. La tasa de cambio de la moneda base siempre es 1. La moneda base determina las tasas de cambio de las otras divisas.

- 1 Elija **Moneda** como el tipo de medida y elija **Opciones > Cambios monedas**. Verá una lista de divisas y con la moneda base en la parte superior.
- 2 Para cambiar la moneda base, vaya a la moneda, y elija **Opciones > Fijar moneda base**.

Para renombrar una moneda, seleccione la vista de cambios de monedas, acceda a la moneda y elija **Opciones > Renombrar moneda**.




Nota: Cuando cambie la moneda base, todas las tasas de cambio anteriores serán configuradas a 0 y tendrá que ingresar las nuevas.

- 3 Agregue las tasas de cambio. Vaya hasta la moneda e ingrese la tasa nueva, es decir, cuántas unidades de la moneda equivalen a la moneda base que eligió.
- 4 Tras insertar todas las tasas de cambio necesarias, podrá hacer las conversiones.



Compositor










Las opciones en la vista principal del Compositor son: **Abrir**, **Nuevo tono timbre**, **Eliminar**, **Marcar/Anul. marcar**, **Renombrar**, **Duplicar**, **Ayuda**, y **Salir**.
















- 1 Para crear sus propios tonos de timbre personalizados oprima  y elija **Extras Compositor**. Note que no es posible editar un tono de timbre preinstalado.
- 2 Elija **Opciones > Nuevo tono timbre** para acceder al editor e iniciar la composición. Use las teclas para añadir notas y silencio (vea la tabla a continuación) o elija **Opciones > Insertar símbolo**. La duración predeterminada para una nota es 1/4.
- 3 Para escuchar el tono de timbre, elija **Opciones > Reproducir**. Para ajustar el volumen elija **Opciones > Volumen** antes de iniciar la reproducción del tono.

Las opciones para la composición son: **Reproducir**, **Insertar símbolo**, **Estilo**, **Tempo**, **Volumen**, **Ayuda** y **Salir**.

- Para ajustar el compás, elija **Opciones > Tempo**. Para aumentar o bajar el tempo, mantenga oprimida  o , respectivamente. El tempo se mide en compás por minuto.
- Para usar diferentes estilos de reproducción, elija **Opciones > Estilo > Legato**—es reproducido en una manera más suave y plana, o **Staccato**—son las notas reproducidas por separado para producir sonidos cortos y agudos.

- Para elegir notas o silencios al mismo tiempo, mantenga oprimida  y a la misma vez  o .
- Para mover las notas verticalmente en el pentagrama por un semitono, vaya a la nota y oprima  o .
- Para producir C#, mantenga oprimida  junto con .

4 Oprima **Atrás** para guardar.

Tecla	Nota	Clave y función
	c	 Acorta la duración de la(s) nota(s) y silencio(s) elegidos. notas/silencios en pasos.
	d	 Alarga la duración de la(s) notas/silencios en pasos elegidos.
	e	 Inserta un silencio.
	f	Oprima  para abrir una lista de notas y silencios.
	g	 Cambia las octavas; todas las notas o silencios son trasladados a la octava siguiente.
	a	 Borra las notas elegidas.
	b	Una presión sostenida de las teclas  –  produce una nota o silencio prolongado (con línea de puntos) nota o silencio o acorta una nota alargada.

Ir a



Accesos directos predeterminados:




abre **Agenda**



abre **Buzón de entrada**



abre **Notas**

Para seleccionar accesos directos, enlaces a sus imágenes favoritas, notas, favoritos, entre otros, oprima  y elija **Extras > Ir a**.

Las Opciones en **Ir a** son **Abrir**, **Editar nombre acceso directo**, **Mover**, **Cuadrícula**, **Ayuda** y **Salir**.

Agregar accesos directos

Los accesos directos sólo pueden ser añadidos desde las aplicaciones individuales como **Imágenes**. No todas las aplicaciones tienen esta función.


- 1 Abra una aplicación
- 2 Elija el ítem que quiera agregar como acceso directo.
- 3 Elija **Opciones > Agregar a Ir a**.

Un acceso directo a **Ir a** es actualizado automáticamente si mueve el ítem señalado por el mismo, por ejemplo, de una carpeta a otra.

Texto de ayuda



La Consola Móvil para Juegos tiene una ayuda que puede acceder desde cualquier aplicación que tenga una lista de [Opciones > Ayuda](#).


Ejemplo: Para ver las instrucciones sobre como crear un tarjeta de contactos, oprima  y elija [Extras > Ayuda > Contactos > Crear tarjetas de contacto](#). Puede tener acceso al mismo tema de ayuda cuando comience a crear una tarjeta de contacto y elija [Opciones > Ayuda](#).



12. Herramientas



Administrador de juegos

Las Opciones en la vista principal del [Admin. juegos](#) son: [Detalles de archivos](#), [Eliminar](#), [Enviar](#), [Copiar restaurar](#), [Restaurar de tarj.](#), [Marcar/Anul. marcar](#), [Configuraciones](#), [Ayuda](#) y [Salir](#).

Oprima  y elija [Herramientas > Adm. jueg.](#) para ver y administrar los archivos relacionados con juegos. Puede borrar los archivos que no necesita más para liberar memoria, enviar archivos a otros dispositivos compatibles vía conexión Bluetooth y hacer copias de seguridad y restaurar archivos a y desde la tarjeta de memoria.

- Para ver los detalles del archivo de datos del juego, tales como el tipo de archivo, recorra al archivo deseado y elija [Opciones > Detalles de archivos](#), u oprima  y  para recorrer los detalles.
- Para eliminar un archivo, vaya al archivo que desea eliminar y elija [Opciones > Eliminar](#).
- Para enviar un archivo a un dispositivo compatible vía conexión Bluetooth, vaya al archivo y elija opciones [Opciones > Enviar > Vía Bluetooth](#).

Los derechos de copyright podrían prevenir la duplicación, cambio, transferencia o desvío de ciertas imágenes, tonos de timbre y otros contenidos.

Algunos archivos con copyright están marcados como **No portátil** en los detalles de archivo y no se pueden usar en otros dispositivos. Los archivos portátiles podrían ser usados en otros dispositivos compatibles.

- Para cambiar la apariencia del **Admin. juegos** y elegir como se agrupan y clasifican, oprima **Opciones > Configuraciones**.

Agrupamiento y clasificación de archivos

Puede administrar los archivos de juego, agrupándolos y clasificándolos en diferentes maneras.

- 1 Para liberar memoria, clasifique archivos según el tamaño: elija **Opciones > Configuraciones > Ordenar por > Tamaño de archivo**.
- 2 Si desea saber cuales son los archivos más antiguos, elija **Opciones > Configuraciones > Ordenar por > Fecha y hora**.
- 3 Si desea saber cuáles son los archivos que pertenecen a un juego, elija **Opciones > Configuraciones > Ordenar por > Juegos similares**.



Dato: Elija **Admin. juegos > Estilo > N-Gage** para ver dos íconos en la parte inferior derecha de la barra de estado que muestran cómo están agrupados y clasificados sus archivos. Se usan los mismos íconos como atributos en la lista de archivos. Oprima **5** para cambiar de grupo y clasificación u oprima **7** para desactivar grupo y clasificación.

Verificar la memoria

Elija [Admin. juegos > Estilo > N-Gage](#) para verificar la memoria restante en la consola móvil para juegos y en la tarjeta de memoria. Los íconos en la parte derecha de la barra de estado muestra la memoria del dispositivo y la de la tarjeta de memoria. La barra en la parte inferior muestra la cantidad de memoria libre y la cantidad que está en uso.

La información acerca de la memoria del dispositivo se muestra cuando está en su lista de archivos relacionadas con juegos. La información acerca la memoria en la tarjeta se muestra cuando elija [Opciones > Restaurar de tarjeta](#).

Elija [Estilo > Estándar](#) para mostrar la cantidad de memoria que está aún disponible en su dispositivo. La información acerca la memoria en la tarjeta se muestra cuando elija [Opciones > Restaurar de tarjeta](#).

Tipos de archivos de juegos

- Datos de juego—Archivos necesarios para jugar un partido, tales como sonidos de juegos.
- Niveles de juego—Archivos opcionales de juego, tales como niveles adicionales.
- Datos de usuario—Archivos guardados durante el juego, tales como records y niveles de dificultad de juegos que ha alcanzado.

Crear copias de seguridad y restaurar datos de juegos

- Para asegurar los datos de juego desde la memoria de la consola móvil para juegos a una tarjeta de memoria, vaya al archivo del que desea hacer una copia de seguridad y elija [Opciones > Copia](#).
- Para restaurar datos del juego desde la tarjeta de memoria a la memoria de su consola móvil para juegos, elija [Opciones > Restaurar](#) de la tarjeta. Vaya al archivo que quiera restaurar y oprima [Opciones > Restaurar](#).



Gestor



Instalar y eliminar el software Symbian

Las opciones en [Gestor](#) son: [Ver detalles](#), [Ver certificado](#), [Instalar](#), [Eliminar](#), [Ver registro](#), [Enviar registro](#), [Memoria del dispositivo](#), [Ayuda](#) y [Salir](#).


Oprima  y elija [Herramientas > Gestor](#) para ver las siguientes listas:

- Aplicaciones y software que puede instalar (sin ícono indicador)
- Aplicaciones y software instalados que puede desinstalar, indicados por 
- Aplicaciones y Software cuya instalación fue cancelada o interrumpida, indicados por . No puede usar estas aplicaciones. Tiene que desinstalar las o tratar de instalarlas nuevamente.

Reenviar




Desvío de llamada (servicio de red)

- 1 Para desviar sus llamadas entrantes a otro número, oprima  y elija **Herramientas > Desvío**. Para detalles, contacte a su proveedor de servicio.
- 2 Elija una de las opciones de desvío, por ejemplo, **Si está ocupado** para desviar las llamadas de voz cuando su número esté ocupado o cuando rechace llamadas.
- 3 Elija **Opciones > Activar** para activar la configuración de desvío, **Cancelar** para desactivar la configuración de desvío, **Verificar estado** para verificar si el desvío está activado o no o **Cancelar desvíos** para cancelar todas las desvíos activos. Ver [Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva](#).


Puede desviar llamadas a su número de buzón de voz.


No puede tener activados al mismo tiempo el rechazo de llamadas entrantes y traslado de llamadas. Ver [Restricción de llamadas \(servicio de red\)](#).

Modos

Para ajustar y personalizar los timbrados para diferentes eventos, entornos o grupos de llamantes, oprima  y elija **Herramientas > Modos**. Puede ver el modo elegido en la parte superior de la pantalla en la modalidad inactiva. Si está usando el modo **Normal**, verá sólo la fecha actual.

Cambiar el modo

Para cambiar el modo (acceso directo), oprima  en la modalidad inactiva. Recorra hasta el modo deseado, y oprima **OK**. Podrá también usar el siguiente método:

- 1 Oprima  y elija **Herramientas > Modos**. Verá una lista de Modos.
- 2 Al estar en la lista de Modos, vaya a uno y elija **Opciones> Activar**.


Cuando entren llamadas, el teléfono dará un tono de timbre si el modo elegido está configurado a sonar.

El **Modo desconectado** le permite usar funciones en la consola móvil para juegos sin conectarse a la red celular GSM.



Aviso: En el **Modo desconectado** no se pueden hacer llamadas, incluso llamadas de emergencia, o usar otras funciones que requieren una cobertura de red.



Cuando activa el **modo Desconectado**, la consola móvil para juegos se vuelve a encender y la conexión GSM finaliza, como se indica con  en el indicador de fuerza de la señal. Todas las señales celulares GSM a y desde un dispositivo son prevenidas.





Nota: Es posible que existan restricciones respecto el uso de los dispositivos Bluetooth en ciertas zonas. Consulte con sus autoridades locales o proveedor de servicio.

Para salir del **Modo desconectado**, elija algunos de los otros modos y seleccione **Opciones > Activar > Sí**. La consola móvil para juegos se vuelve a encender y la conexión GSM se reestablece, permitiendo la transmisión GSM (siempre y cuando haya suficiente fuerza de señal).

Si se desactiva una conexión Bluetooth como resultado de ingresar el **Modo desconectado**, tiene que reestablecer la conexión Bluetooth, manualmente. Ver [Configuraciones Bluetooth](#).

Personalizar los modos

- 1 Para cambiar un modo, acceda al mismo cuando esté en la lista Modos y elija **Opciones > Personalizar**. Verá una lista de configuraciones de modos.
- 2 Recorra hasta la configuración que desee cambiar y oprima  para acceder a las opciones:

Tono de timbre—Para configurar el timbrado para las llamadas de voz, elija un tono de timbre de la lista. Los tonos guardados en una tarjeta de memoria llevan el icono  junto al nombre del timbrado.

Cuando recorra la lista de tonos de timbrado, puede detenerse en un tono para escucharlo antes de elegirlo. Oprima cualquier tecla para detener el sonido.

Puede cambiar los tonos de timbre en: **Modos** o **Contactos**. Ver [Agregar un tono del timbre para una tarjeta de contacto o grupo](#).

Opciones de timbrado—Cuando elija **Ascendente**, el volumen del tono empieza con un nivel bajo y sube hasta el nivel de volumen configurado.

Volumen de timbre—Configura el volumen de los timbrados y de los tonos de aviso para mensajes.

Tono aviso mensaje—Configura el tono para los mensajes.

Alerta vibrante—Configura la consola móvil para juegos a que vibre al recibir llamadas de voz y mensajes.

Tonos del teclado—Configura el volumen para los tonos que emite el teclado.

Tonos de aviso—La consola móvil para juegos suena un tono de aviso, por ejemplo, cuando la batería está baja.




Aviso para—Configura la consola móvil para juegos para que suene sólo al recibir llamadas procedentes de un grupo de llamantes elegido. Las llamadas telefónicas de los llamantes no pertenecientes a ningún grupo elegido tendrá un aviso sin sonido. Las opciones son **Todas llamadas** / (lista de grupos de contactos, si los ha creado). Ver [Crear grupos de contactos](#).

Nombre de modo—Para renombrar un modo. Los modos **Normal** y **Desconectado** no se pueden renombrar.

Configuraciones



Cambiar las configuraciones

- 1 Oprima  y elija **Herramientas > Configuraciones**.
- 2 Recorra hasta un grupo de configuraciones y oprima  para abrirlo.
- 3 Vaya a una configuración que quiera cambiar y oprima .

Configuraciones del dispositivo

General

Inicio auto. de juegos—Para permitir que un juego inicie automáticamente cuando una tarjeta de juego inalterable compatible se encuentre en la consola móvil para juegos, elija **Activado**.

Idioma del dispositivo—El cambio de idioma en el texto de pantalla en la consola móvil para juegos influirá también en el formato usado para la fecha y hora y los separadores usados, por ejemplo, para calcular. **Automático** elige el idioma de acuerdo a la información en su tarjeta SIM. Después de cambiar el idioma de los textos en la pantalla, la consola móvil para juegos empieza de nuevo.

El cambio de las configuraciones para **Idioma del dispositivo** o **Idioma de escritura** influye en cada aplicación en su consola móvil para juegos y el cambio permanece activo hasta que modifique otra vez estas configuraciones.

Idioma de escritura—El cambio del idioma influye en los caracteres y los caracteres especiales disponibles cuando está redactando usando el ingreso predecible de texto.

Texto predecible—Fija el ingreso de texto predecible a **Activado** o **Desactivado** para todos los editores en la consola móvil para juegos.

El diccionario de texto predecible no está disponible para todos los idiomas.



Saludo inicial o logo—El saludo inicial o logo aparece brevemente cada vez que enciende la consola móvil para juegos. Elija **Predeterminado** para usar la imagen predeterminada, **Texto** para escribir un saludo inicial (de hasta 50 letras), o **Imagen** para seleccionar una imagen o foto de **Imágenes**.

Config. originales—Puede restaurar las programaciones originales de algunas configuraciones. Para hacerlo, necesitará el código de bloqueo. Tras reprogramar las configuraciones, la consola móvil para juegos podría necesitar más tiempo para encender. Ver [Código PIN/PIN2/ código de bloqueo](#).

Todos los documentos y archivos creados permanecen tal como son.

Modalidad inactiva (standby)

Imagen de fondo—Elija **Sí** para fijar una imagen de fondo para el modo standby.

Tecla de selección izquierda y **Tecla de selección derecha**—Para cambiar los accesos directos que aparezcan encima de las tecla de selección izquierda  y derecha  en el modo standby. No puede crear un acceso directo para una aplicación que ha instalado.

Brillo de pantalla

Paleta de colores—Para cambiar la paleta de colores usados en la pantalla.

Tiemp. prot. pantalla—El salvapantallas queda activado cuando el tiempo de inactividad vence. El salvapantallas cambia para indicar la cantidad de mensajes nuevos o llamadas perdidas.


Salvapantallas—Elija lo que aparezca en la barra del salvapantallas: **Hora y fecha** o un **Texto** que haya escrito.




Configuraciones de llamadas



Envío del número propio (servicio de red)—Programa su número telefónico a (**Sí**) para que el destinatario de su llamada vea su número, o a (**No**) para que no lo vea. El valor podría estar fijado por el operador de red o proveedor de servicio cuando usted se suscriba (**Fijado por la red**).




Llamada en espera (servicio de red)—Elija **Activar** para pedir a la red que active la función llamada en espera, **Cancelar** para que la desactive, o **Verificar estado** para ver si la función está activada o no.

Para cambiar las configuraciones para el desvío de llamadas, oprima  y vaya a **Herramientas > Desvíos**. Vea [Desvío de llamada \(servicio de red\)](#).

Remarcado automático—Elija **Activada** y su consola móvil para juegos hará un máximo de 10 intentos para conectar una llamada luego de que el primer intento falló. Oprima  para desactivar la remarcación automática.


Resumen tras la llamada—Active esta configuración para que la consola móvil para juegos muestre brevemente la duración de la última llamada. Para mostrar los costos, deberá activar **Límite costo llamadas** para su tarjeta SIM. Vea [Costos de llamadas \(servicio de red\)](#)

Marcación rápida—Elija **Activar** y los números asignados a las teclas ( - ) de marcación de 1 toque podrán ser marcarlos sólo con mantener oprimida la tecla.

Cualquier tecla contesta—Elija **Activar**, y podrá contestar una llamada entrante oprimiendo brevemente cualquier tecla, excepto , , y .

Línea en uso (servicio de red)—Esta configuración sólo aparece si la tarjeta SIM respalda la suscripción a dos números telefónicos, es decir, a dos líneas telefónicas. Elija la línea telefónica que quiera usar para hacer llamadas y enviar mensajes de textos. Sin embargo, podrá contestar las llamadas para ambas líneas a pesar de la línea elegida.

Para prevenir la selección de línea, elija **Cambio de línea > Desactivar** si esta función es respaldada por su tarjeta SIM. Para cambiar esta configuración, necesitará el **código PIN2**.



Para intercambiar entre las líneas telefónicas, mantenga oprimida la tecla  en la modalidad inactiva

No podrá hacer llamadas si elige **Línea 2** sin haberse suscrito a este servicio de red.

Configuraciones de conexión

Un **llamada de datos GSM** habilita la transmisión de datos a un máximo de 14.4 kb/s.

Conexiones de datos y puntos de acceso

Su consola móvil para juegos respalda dos tipos de conexiones de datos: Llamada de datos GSM () y conexión GPRS (). Vea [Los indicadores esenciales en la modalidad inactiva](#). Un conexión de datos es requerida para establecer una conexión a un punto de acceso. Hay tres puntos de acceso distintos que se pueden definir:

- El punto de acceso SMM envía y recibe mensajes multimedia.
- Punto de acceso para Web para ver páginas WML o XHTML
- Punto de acceso de Internet (IAP) para enviar y recibir mensajes email o usar N-Gage Arena para los servicios de juegos. Ver [N-Gage QD Arena launcher](#).

Consulte con su proveedor de servicio para determinar el tipo de punto de acceso necesario para cada servicio que quiera. Para disponibilidad y suscripción a los servicios de datos y servicios de conexión GPRS, contacte a su operador de red a su proveedor de servicio. La mayoría de las configuraciones están disponibles en <http://support.n-gage.com> y pueden ser enviados a su consola móvil para juegos como un mensaje.

Configuraciones para hacer una llamada de datos

Para insertar un conjunto de configuraciones muy básicas para llamadas GSM, elija [Herramientas > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso > Opciones > Nuevo punto de acceso](#). Ingrese lo siguiente: **Portador de datos: Llamada de datos, Número de marcación: provisto por el proveedor de servicio, Nombre de usuario, Tipo de llamada datos: Analógico y Velocidad máx. datos: Automática.**

Configuraciones para hacer una conexión GPRS

Debe suscribirse al servicio GPRS. Para disponibilidad y suscripción a los servicios GPRS, contacte a su proveedor de servicio.

Elija [Herramientas > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso > Opciones > Nuevo punto de acceso](#).

Rellene lo siguiente: **Portador de datos: GPRS y Nombre punto acceso:** (ingrese el nombre que le facilitó su proveedor de servicio). Ver [Creando un punto de acceso](#).

Costo de GPRS y aplicaciones

El programa de Settings Wizard (Asistente de Configuraciones) incluido en el PC Suite para el N-Gage QD le servirá para configurar los puntos de acceso y el buzón de correo de voz. También, podrá copiar configuraciones existentes, por ejemplo, desde su computadora a su consola móvil para juegos. Ver el CD-ROM suministrado en el empaque de ventas.

La conexión GPRS activa y las aplicaciones usadas sobre GPRS requieren una tasa, por ejemplo, para el uso de servicios, envío y recepción de datos y mensajes de texto. Para más información de disponibilidad, consulte con su operador de red o proveedor de servicio. Vea [Contador GPRS](#).

Creando un punto de acceso

Podría recibir configuraciones de puntos de acceso en un mensaje inteligente de su proveedor de servicios o puede que tenga configuraciones preprogramadas para el punto de acceso en su consola móvil para juegos. Puede también recibir configuraciones de <http://support.n-gage.com>. Ver [Recibir mensajes inteligentes](#).

Para crear un punto de acceso, elija **Herramientas > Configuraciones > Conexión > Puntos de acceso**.

Si ya tiene puntos de acceso, para crear uno nuevo, elija **Opciones > Punto acceso nuevo > Usar config. predet.**, o **Usar config. exist.**, haga los cambios necesarios y oprima **Atrás** para guardar las configuraciones.

Las opciones en la lista de **Puntos de acceso** son: **Editar**, **Nuevo punto acceso**, **Eliminar**, **Ayuda** y **Salir**.

Puntos de acceso

Ingrese las configuraciones empezando por la parte superior, puesto que, dependiendo del tipo de conexión de datos elegido (**Portador de datos**) o si necesita insertar una **Dirección IP Gateway**, sólo ciertos campos de configuraciones estarán disponibles.

Las opciones al editar configuraciones de puntos de acceso son: [Cambiar](#), [Configuraciones avanzadas](#), [Ayuda](#) y [Salir](#).

Siga las instrucciones facilitadas por su proveedor de servicio.

Nombre de conexión—Dé un nombre que describa la conexión.

Portador de datos—Dependiendo de la conexión de datos que eligió, sólo ciertos campos de configuraciones estarán disponibles. Rellene todos los campos marcados con [Debe definirse](#) o con un asterisco rojo. Podrá dejar sin rellenar los otros recuadros, a no ser que haya recibido otra instrucción de su proveedor de servicio.

Para usar una conexión de datos, el proveedor de servicio de la red debe respaldar esta opción y si fuera necesario, activarla en su tarjeta SIM.

Nombre punto acceso (sólo para GPRS)—Se necesita el nombre del punto de acceso para establecer una conexión a la red GPRS. Podrá obtener el nombre de punto de acceso de su proveedor de servicio u operador de red.

Número de marcación (sólo para datos GSM y datos de alta velocidad)—El número telefónico del módem para el punto de acceso. Esta opción aparece cuando la llamada de datos está seleccionada como Portador de datos.

Ver también [Configuraciones necesarias para enviar mensajes multimedia](#), [Configuraciones de email \(correo electrónico\)](#), y [Pasos básicos para acceder al servicio Web](#).

Nombre de usuario—Podría necesitar el nombre del usuario para hacer una conexión de datos, y normalmente es facilitado por el proveedor de servicio. Por lo general, el nombre del usuario distingue entre mayúsculas/minúsculas.

Petición contraseña—Si debe ingresar una contraseña nueva cada vez que accede al servidor, o si no desea guardar su contraseña en la consola móvil para juegos, elija **Sí**.

Contraseña—Podría necesitar el nombre del usuario para hacer una conexión de datos, y normalmente es facilitado por el proveedor de servicio. Por lo general, la contraseña distingue entre mayúsculas/minúsculas.

Autenticación—Normal / Segura.

Página de inicio—Dependiendo de su configuración, ingrese la dirección de servicio o la dirección del centro de mensajes multimedia.

Dirección IP gateway—La dirección IP usada por el requerido WAP gateway .

Seguridad conexión—Elija Transport Layer Security (TLS) si es usado para la conexión. Use el protocolo TLS cada vez que necesite conectarse a una página web segura, por ejemplo, su banco u un comerciante en línea.

Tipo llamada datos (sólo para datos GSM) - Define si la consola móvil para juegos usa una conexión análoga o digital. Estas configuraciones dependen de su operador de red GSM y su Proveedor de Servicio de Internet (ISP), ya que algunas redes GSM no respaldan ciertos tipos de conexiones RDSI (Red Digital de Servicios Integrados). Para detalles, contacte a su proveedor de servicio de Internet (ISP).

Las conexiones RDSI sirven para establecer una llamada de datos entre su consola móvil para juegos y su punto de acceso. Las conexiones RDSI son digitales de extremo a extremo y como tal, brindan tiempos de configuración y velocidades de datos más rápidas que las conexiones análogas.

Velocidad máx. datos—Las opciones para datos GSM dependen de lo que haya elegido en el **Modo de sesión** y **Tipo llamada datos**.

Las condiciones de red pueden afectar la velocidad de operación de su conexión.

Configuraciones avanzadas

DNS—Domain Name Service (Servicio de nombres del dominio). Es un servicio de Internet que traduce nombres de dominios, tales como www.nokia.com/latinoamerica en direcciones IP ejemplo: **192.100.124.195**.

Direc. IP dispositivo—La dirección IP de su consola móvil para juegos. **DNS primario**: —La dirección IP de su servidor DNS primario. **DNS secundario**:—La dirección IP de su servidor secundario DNS.

Si tiene que ingresar la **Direc. IP dispositivo**, **DNS primario**, o **DNS secundario**. Contacte a su proveedor de servicio para obtener estas direcciones.

Las configuraciones siguientes aparecen si ha elegido **Datos GSM** como el tipo de **Portador de datos** en las configuraciones generales del punto de acceso:

Usar devol. llamada—Esta le permite al servidor devolverle la llamada una vez que haya hecho la llamada inicial. Contacte a su proveedor de servicio para suscribirse a este servicio.

Tipo devol. llamada — Pregunte a su proveedor para la configuración correcta a usar.

Número devolución llamada—Marque el número telefónico de datos de su consola móvil para juegos. Normalmente, este número es el número telefónico de llamadas de datos de su consola móvil para juegos.

Usar compresión PPP—Al programarla a **Sí**, esta opción agiliza la transferencia de datos si es respaldada por el servidor remoto PPP. Si surge problemas al establecer una conexión, trate de configurarla a **No**. Contacte a su proveedor de servicio para ayuda.

Para insertar un script de acceso, elija **Usar script acceso > Sí**. Inserte el script de acceso en **Script de acceso**.

PPP (Point-to-Point Protocol) (Protocolo de Punto a Punto)—un protocolo de software para networking el cual facilita a cualquier computadora con módem y línea telefónica una conexión directa al Internet.

Inicialización módem—Secuencia de inicialización módem que controla su consola móvil para juegos usando comandos de módem AT. Cuando sea requerido, ingrese los caracteres especificados por su proveedor de servicio GSM o proveedor de servicio de Internet.

GPRS

Las configuraciones GPRS afectan todos los puntos de acceso usando una conexión GPRS.

Conexión de GPRS—Si elige **Si está disponible** y está en un sistema que respalda GPRS, la consola móvil para juegos se registra al sistema GPRS y el envío de mensajes de texto será realizado vía GPRS. Además, iniciando una conexión activa GPRS es más rápido, por ejemplo, para enviar y recibir e-mails. Al elegir **Si es necesario**, la consola móvil para juegos sólo usará una conexión GPRS si inicia una aplicación o función que necesite dicha conexión.

Si no hay cobertura GPRS y usted optó por **Si está disponible**, la consola móvil para juegos tratará periódicamente de establecer una conexión GPRS.

Punto de acceso—Se necesita el nombre para el punto de acceso cuando desea usar su consola móvil para juegos como módem GPRS para su computadora.

Llamadas de datos

Las configuraciones de llamada de datos afectan todos los puntos de acceso usando una conexión de llamada de datos.

Tiempo de conexión—Si no hay operaciones, la llamada de datos es finalizada automáticamente tras un período de inactividad. Las opciones son **Definido usuario** (ingrese un tiempo) o **Ilimitado**.

Fecha y hora

Las configuraciones de fecha y hora le permiten definir dichos datos en su consola móvil para juegos y también cambiar los formatos de fecha y hora y los separadores. Elija **Tipo de reloj > Analógico** o **Digital** para cambiar el reloj mostrado en el modo standby. Elija **Actualización auto hora** si quiere que el teléfono móvil actualice la hora, fecha e información de uso, horario en su consola móvil para juegos (servicio de red).

Para que la configuración **Actualización auto hora** resulte eficaz, la consola móvil para juegos reinicia.

Seguridad

Dispositivos y tarjeta SIM

El **código PIN** (número de ID personal) (4–8 dígitos) protege su tarjeta SIM contra su uso desautorizado. El código PIN es facilitado normalmente con la tarjeta SIM. Después de tres ingresos sucesivos incorrectos del código PIN, el código PIN queda bloqueado y tendrá que desbloquearlo antes de poder volver a usar la tarjeta SIM. Ver información sobre el código PUK.

Código PIN2 (de 4 a 8 dígitos), suministrado con algunas tarjetas SIM, es requerido para acceder a ciertas funciones, tales como cronómetros de costo.

Código de bloqueo (5 dígitos) puede ser usado para bloquear la consola móvil para juegos y el teclado para evitar su uso desautorizado.

El código de bloqueo predeterminado es **12345**. Para evitar el uso desautorizado de su consola móvil para juegos, cambie el código de bloqueo. Mantenga en secreto el código, en un lugar seguro y apartado de la consola móvil para juegos.

Códigos **PUK** (Código Personal de Desbloqueo) y **PUK2** (8 dígitos) son requeridos para cambiar un código PIN o PIN2 bloqueado. Si los códigos no son suministrados con la tarjeta SIM, contacte al operador tarjeta SIM está en su consola móvil para juegos.

Los códigos **PUK** y **PUK2** no se pueden ver en el menú a no ser que el código **PIN** o **PIN2** esté boqueado.

Solicitud del código PIN

Cuando está activo, el código es requerido cada vez que enciende la consola móvil para juegos. La desactivación del código PIN no podría ser permitida por ciertas tarjetas SIM.

Código PIN/PIN2/ código de bloqueo

Puede cambiar los códigos de bloqueo, **PIN1** y **PIN2**. Estos códigos pueden incluir sólo los números del **0** al **9**.

No use códigos de acceso similares a los números de emergencia, para evitar la marcación accidental de números de emergencia.

Período de autobloqueo

Puede configurar una duración de autobloqueo, un tiempo de inactividad después del cual la consola móvil para juegos queda automáticamente bloqueado y sólo puede ser usado tras el ingreso del código correcto. Ingrese un número para el período de inactividad (en minutos) o elija **Ninguno** para apagar el período de autobloqueo.

Para bloquear la consola móvil para juegos manualmente, oprima .

Verá una lista de comandos. Elija **Bloquear dispositivo**.

Teclas de bloqueo aparece en la lista de comandos después de **Bloquear dispositivo**. El bloqueo de las teclas no requiere un código. Elija **Bloquear dispositivo** para cerciorarse que su consola móvil para juegos está segura.

Para desbloquear la consola móvil para juegos, ingrese el código de bloqueo.



Nota: Cuando la consola móvil para juegos esté bloqueado, es posible hacer llamadas al número de emergencia programado en su consola móvil para juegos.

Bloqueo si la tarjeta SIM ha cambiado

La consola móvil para juegos mantiene una lista de las tarjetas SIM reconocidas como las del dueño. Configure la consola móvil para juegos a que pida el código de seguridad siempre que se inserte una nueva tarjeta SIM en dicha consola.

Grupo de usuarios cerrado (servicio de red)

Para especificar a un grupo de gente a quien puede llamar, elija **Predeterminado** para activar el grupo específico con el operador de red, **Activado** para usar otro grupo (necesita el número de índice del grupo) o **Desactivado**.



Nota: Cuando las llamadas son limitadas a un grupo de usuarios cerrado, es posible llamar a ciertos números de emergencia en algunas redes.


Confirmar servicios SIM (servicio de red)

Programa la consola móvil para juegos a que muestre los mensajes de confirmación cuando esté usando una tarjeta SIM de servicio.

Gestión de certificado

Las opciones en la **Gestión de certificado** son: **Detalles certificados**, **Eliminar**, **Configuraciones de seguridad**, **Marcar/Anular marcar**, **Ayuda** y **Salir**.

Se usan los certificados digitales para verificar el origen de las páginas XHTML o WML y del software instalado. Sin embargo, sólo son fiables si el origen del certificado es auténtico.

En la vista principal de **Gestión de certificados**, podrá ver una lista de los certificados de autoridad que han sido guardados en su consola móvil para juegos. Oprima  para ver una lista de los certificados personales, si están disponibles.

Los certificados digitales deben ser usados si desea conectarse a un banco en línea o a otro servidor remoto para acciones, tales como la transferencia de información confidencial, o si quiere reducir el riesgo de virus u otros Software malos y estar seguro de la autenticidad del Software cuando lo descargue y lo instale.

La existencia de un certificado no significa ninguna protección por sí mismo; el gestor de certificado debe contener los certificados correctos, auténticos y fiables para incrementar la seguridad.

Detalles de certificados y autenticidad

Sólo puede asegurarse de la identidad correcta de un puerto de WAP o de un servidor cuando la firma y el período de validez de un gateway o certificado de servidor han sido verificados.

Se le notificará en la pantalla de la consola móvil para juegos si la identidad del servidor de navegador o gateway no es auténtico o si no tiene el certificado de seguridad correcto en su consola móvil para juegos.

Para verificar los detalles, recorra a un certificado, y elija **Opciones > Detalles certificado**. Cuando abra los detalles de un certificado, el **Gestor de certificado** verificará la validez del certificado y aparecerá una de las notas siguientes:

- **Certificado no seguro**—No ha programado ninguna aplicación para que use el certificado. Vea 'Cambiando las configuraciones de seguridad'.
- **Certificado caducado**—El período de validez ha vencido para el certificado elegido.
- **Certificado no válido aún**—El período de validez no ha comenzado para el certificado elegido.

- **Certificado dañado**—No se puede usar el certificado. Póngase en contacto con el emisor del certificado.

Los certificados tienen una período de validez. Si aparece **Certificado caducado** o **Certificado no válido aún** con un certificado que debería ser válido, verifique la autenticidad de la fecha y hora en su consola móvil para juegos.

Cambiar las configuraciones de seguridad

Recorra a un certificado de autoridad y elija **Opciones > Configuraciones de seguridad**. Dependiendo del certificado, aparecerá una lista de las aplicaciones que pueden utilizar el certificado elegido e incluyen lo siguiente:

Servicios: Sí—el certificado puede verificar las páginas Web.

Gestor aplicaciones: Sí—el certificado puede verificar el origen del software nuevo.

Internet: Sí—el certificado puede verificar los servidores de email e imágenes.



Importante: Antes de cambiar estas configuraciones, asegúrese de la fiabilidad del dueño del certificado y que el certificado pertenece al dueño en la lista.

Red

Acuerdo de roaming (viajero) es un acuerdo entre dos o más proveedores de servicio que facilita a los usuarios de un proveedor de servicio el uso de los servicios de otros proveedores.

Selección de red—Elija **Automático** para fijar la consola móvil para juegos a buscar por una red disponible, o **Manual** para seleccionar la red manualmente, de una lista de redes. Al perder la conexión a la red elegida manualmente, la consola móvil para juegos emitirá un tono de error y le pedirá que elija una red otra vez. La red elegida debe tener un acuerdo de roaming (viajero) con su red propia, es decir, con el operador otorgante de su tarjeta SIM en su consola móvil para juegos.

Mostrar info célula—Elija **Activar** para programar la consola móvil para juegos a que indique cuando se le está usando en un sistema celular basado en tecnología Micro Cellular Network (MCN) y para activar la recepción de información de célula.

Configuración de accesorios

Los indicadores mostrados en el modo standby:



Un auricular está conectado.



Un adaptador audífono está conectado.


Accesorio en uso—Elija el accesorio que usted está usando.



Auricular/Adaptador de audífono/TTY/Manos libres—Elija **Modo predeterminado** para elegir el modo que desee que se active automáticamente cuando ciertos accesorios estén conectados a su consola móvil para juegos. Vea **Modos**. Elija **Respuesta automática** para configurar la consola móvil para juegos a que conteste una llamada de forma automática después de cinco segundos. Si la **opción de timbrado** está programada a **Un bip** o **Silencio**, no podrá usar la respuesta automática.

Registro




Registro de llamadas y registro general


Para ver una lista de mensajes enviados, oprima  y elija **Mensajes > Enviados**.


Para monitorear llamadas telefónicas, mensajes de texto o conexiones de datos registrados por la consola móvil para juegos, oprima , elija **Registro** y oprima . Puede filtrar el registro para ver sólo un tipo de evento y crear tarjetas de contactos basadas en la información registrada.


Las conexiones a su buzón de correo remoto, centro de mensajes multimedia, o páginas XHTML o WML son mostradas como llamadas de datos o conexiones GPRS en el registro general de comunicaciones.



Cuando vea una nota en la modalidad de inactividad sobre llamadas perdidas, oprima **Mostrar** para ver la lista de llamadas perdidas. Vaya al nombre o número telefónico al que desea devolver la llamada y oprima .

Indicadores mostrados en el modo standby:


 llamadas entrantes

 llamadas salientes


 eventos de comunicación perdidos

Para abrir el registro general, oprima , seleccione **Herramientas > Registro** y oprima . En el registro general, para cada evento de comunicación, podrá ver el nombre del remitente o destinatario, el número telefónico y nombre del proveedor de servicio o punto de acceso.

Registro de llamadas recientes


Para monitorear números telefónicos de llamadas perdidas, recibidas y marcadas, oprima  y elija [Herramientas > Registro > Últimas llamadas](#). La consola móvil para juegos registra las llamadas perdidas y recibidas sólo si la red respalda estas funciones, y si la consola está encendida y se encuentra dentro del área de servicio de la red.

Borrar listas de llamadas recientes

Para borrar las listas de llamadas recientes [Opciones > Borrar últimas llamadas](#) en la vista principal de Últimas llamadas. Para borrar uno de los registros de llamadas, abra el registro que quiera borrar y elija [Opciones > Borrar lista](#). Para borrar un evento, abra un registro, recorra hasta el evento, y oprima .

Duración de las llamadas

Para ver el cronómetro de llamadas con una llamada activa, elija [Opciones > Configuraciones > Mostrar durac. llam. > Sí](#).

Para monitorear la duración aproximada de sus llamadas recibidas y marcadas, oprima  y elija [Herramientas > Registro > Últimas llamadas](#).



Nota: El tiempo actual facturado por su proveedor de servicio para las llamadas podría variar, dependiendo de las funciones de red, el redondeo de cifras a efectos de facturación y así sucesivamente.

Borrar los cronómetros de llamadas

Elija **Opciones > Poner cont. a cero**. Para esto, le hace falta el código de bloqueo. Ver [Seguridad](#). Para borrar un evento individual, recorra hasta el mismo y oprima **C**.

El límite de costo de llamadas es el límite de crédito preconfigurado. Sólo podrá hacer llamadas con tal que no se sobrepase del límite de crédito y esté en una red que respalda el límite de costo de llamadas. La cantidad de unidades restante aparece durante la llamada en la modalidad inactiva. Cuando exceda las unidades de costo, aparecerá **Límite de costo llamadas alcanzado**.

Costos de llamadas (servicio de red)

Para verificar el costo de la última llamada recibida o todas las llamadas recibidas, oprima **☎** y elija **Herramientas > Registro > Costos de llamadas**. Los costos de llamadas aparecen por separado por cada tarjeta SIM.



Nota: El tiempo real facturado por su proveedor de servicio para las llamadas podrá variar según los servicios de red y redondeo de la factura, impuestos, etc.


El límite de los costos de llamadas es programado por el proveedor de servicio

Su proveedor de servicio puede limitar el costo de sus llamadas a una cierta cantidad de unidades de cobro o unidades de moneda. Contacte su proveedor de servicio para información sobre el límite de costo y los precios de unidad de costo. Para cambiar las configuraciones **Mostrar costos en**, podría necesitar el código **PIN2**.

Programar su límite de costo de llamada

- 1 Elija **Opciones > Configuraciones > Límite costo llamadas > Activado**.
- 2 Ingrese el límite en unidades. Para esto, podría necesitar el código PIN2.
Cuando exceda el límite de cobro que configuró, el contador se detiene en su valor máximo y el mensaje **Poner a cero todos los contadores de costo de llamadas** aparecerá en la pantalla.
- 3 Para poder hacer llamadas, vaya a **Opciones > Configuraciones > Límite costo llamadas > Desactivado**. Para esto, necesitará el código PIN2.


Borrar los contadores de costo de llamadas

Elija **Opciones > Poner contadores a cero**. Para esto, necesitará el código PIN2. Para borrar un evento individual, recorra hasta el mismo y oprima .



Nota: Cuando no se disponga de más unidades de cargo o de moneda adicionales, sólo se podrá hacer llamadas de emergencia, al número programado en su consola móvil para juegos.

Contador GPRS

Para verificar la cantidad de datos enviados y recibidos durante la conexión GPRS, oprima  y elija **Herramientas > Registro > Contador GPRS**. Por ejemplo, se le podría cobrar por las conexiones según la cantidad de datos enviados y recibidos.

Los subeventos, tales como mensajes de texto enviados en más de una parte y conexiones GPRS, son registrados como un evento de comunicación.




Nota: Al enviar mensajes, su consola móvil para juegos podría mostrar **Enviado**. Esto significa que el mensaje ha sido enviado desde su consola móvil para juegos al número de centro de mensajes programado en la misma. No significa que el mensaje ha sido recibido por el destinatario. Para más detalles sobre los servicios de mensajería, consulte con su proveedor de servicio.

Para filtrar el registro, elija **Opciones > Filtro**. Vaya a un filtro y oprima **Seleccionar**.

Para borrar todos los contenidos del registro, del registro de últimas llamadas y los informes de entrega de mensajes, elija **Opciones > Borrar registro**. Oprima **Sí** para confirmar.

Contador GPRS y cronómetro de conexión

Para ver cuántos datos, en kilobytes, han sido transferidos y cuánto tiempo ha durado una conexión GPRS, recorra hasta un evento entrante o saliente usando el ícono de punto de acceso  y elija **Opciones > Ver detalles**.

Configuraciones del registro

Oprima **Opciones > Configuraciones**.

Duración del registro—Los eventos en el registro quedan en la memoria de la consola móvil para juegos por unos días, ya programados, y después son borrados automáticamente para vaciar la memoria.

Para **Duración de llamada**, **Mostrar costos en**, **Límite costo de llamadas**, ver [Duración de las llamadas](#) y [Costos de llamadas \(servicio de red\)](#).



Nota: Si elige **Ningún registro**, todos los contenidos del registro, registro de últimas llamadas y los informes de entrega de mensajes son borrados permanentemente.

Correo de voz

Llamar a su buzón de mensajes de voz (servicio de red)

Para llamar a su buzón de voz, oprima y mantenga oprimida **$\frac{1}{\infty}$** en el modo standby.

Si la consola móvil para juegos le pide el número de buzón de correo de voz (suministrado por el proveedor de servicio), ingréselo y oprima **OK**. Ver [Desvío de llamada \(servicio de red\)](#). Cada línea telefónica podría tener su propio número de buzón de correo de voz.

Conexión Bluetooth




Nota: La consola móvil para juegos Nokia N-Gage es compatible con y funciona según las Especificaciones 1.1 Bluetooth. Sin embargo, la inoperabilidad entre la consola móvil para juegos y otros productos con tecnología inalámbrica Bluetooth no está garantizada y depende de la compatibilidad. Para mayor información sobre compatibilidad entre dispositivos Bluetooth, revise la información para el cliente para cada producto o consulte con el fabricante.

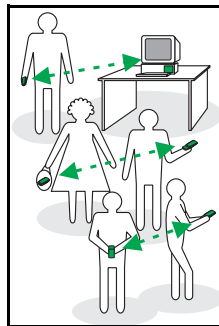
La conectividad Bluetooth en el Nokia N-Gage QD puede usarse conectando el dispositivo con la PC (sincronización por marcación o de datos) y intercambio de objetos entre dos terminales habilitados (tarjetas de negocios, imágenes y partidas de juegos). Los modos Bluetooth respaldados por el Nokia N-Gage QD son:

- modo acceso genérico (generic access profile)
- modo puerto en serie (serial port profile)
- modo conexión por marcación (dial-up networking)
- modo fax
- modo genérico de intercambio de objetos (generic object exchange profile)
- modo object push (OPP)
- modo de transferencia de archivos (FTP)
- modo manos libres

La conectividad Bluetooth permite conexiones inalámbricas libres de costo para jugar, enviar imágenes, textos o para conectarse inalámbricamente con otro dispositivo compatible con tecnología Bluetooth.

Puesto que los dispositivos Bluetooth usan radioondas, no es necesario alinear su consola móvil para juegos y otros dispositivos Bluetooth. Entre los dos dispositivos sólo deberá existir una distancia máxima de unos 10 metros (32 pies), a pesar de que la conexión pueda estar sujeta a interferencias de obstrucciones, tales como paredes u otros dispositivos electrónicos. El uso de conexiones inalámbricas consume la batería y reduce el tiempo de funcionamiento de su consola móvil para juegos. Téngalo en cuenta al usar otras operaciones con su consola móvil para juegos. Puede que existan restricciones sobre el uso de dispositivos Bluetooth. Consulte con las autoridades locales.

Oprima  y elija **Herramientas > Bluetooth**. Se le pide un nombre para su dispositivo.



Configuraciones Bluetooth

Bluetooth—Elija **Activado** o **Desactivado**.

Visibilidad. mi disp.—Seleccione **Mostrado a todos**, de manera que su consola móvil para juegos podrá ser encontrado por otros dispositivos Bluetooth u **Oculto** para que su consola móvil para juegos no pueda ser encontrado por otros dispositivos.

Mi nombre disp.—Determina un nombre para su consola móvil para juegos.

Durante la búsqueda de dispositivos, algunos de los dispositivos podrían mostrar sólo las direcciones únicas Bluetooth (direcciones de dispositivos). Para encontrar la dirección única de su consola móvil para juegos, ingrese el código ***#2820#** en el modo standby.

Luego de configurar la conexión Bluetooth y cambiar **Visibilidad mi disp.** a **Mostrado a todos**, su consola móvil para juegos y este nombre podrán ser vistos por otros dispositivos Bluetooth.

Enviar datos con conectividad Bluetooth

Sólo puede tener una conexión Bluetooth activa a la vez.

Íconos para los diferentes dispositivos Bluetooth son:



Computadora



Equipo para autos



Teléfono



Otros



Auricular



Desconocido


- 1 Abra la aplicación donde el ítem que quiere enviar está almacenado.
Por ejemplo, para enviar una imagen a otro dispositivo, abra la aplicación Imágenes.
- 2 Seleccione el ítem (por ejemplo, una imagen) y oprima **Opciones > Enviar > Vía Bluetooth**.
Para enviar texto vía Bluetooth (en lugar de mensajes de texto), elija **Notas**, redacte el texto, y elija **Opciones> Enviar > Vía Bluetooth**.
La consola móvil para juegos empieza la búsqueda de los dispositivos alrededor. Los dispositivos aptos que están alrededor empiezan a aparecer uno a uno en la pantalla. Puede ver un ícono de dispositivo, el nombre del dispositivo, el tipo de dispositivo o un nombre corto.
- 3 Para interrumpir la búsqueda, oprima **Parar**. La lista de dispositivos queda inmóvil y puede iniciar la conexión a un dispositivo ya encontrado.
Si ha buscado dispositivos Bluetooth mucho más antes, aparecerá primero una lista de los dispositivos anteriormente encontrados. Para iniciar una nueva búsqueda, elija **Más dispositivos**. Cuando apague la consola móvil para juegos, la lista de dispositivos será borrada.
- 4 Recorra al dispositivo para ser conectado y oprima **Seleccionar**.
- 5 Vincular (acoplar) (si no es requerido por el otro dispositivo, vea el paso 6).
Vincular significa autenticación. Los usuarios de dispositivos habilitados Bluetooth deben ponerse de acuerdo en el código de transferencia para ambos dispositivos con el fin de vincularlos. Los dispositivos sin interfaz de usuario tienen un código de transferencia predeterminado.


- Si el otro dispositivo requiere la vinculación antes de poder enviar datos, sonará un tono y se le pide que ingrese un código de transferencia.
- Cree su propio código de transferencia (1-16 caracteres alfanuméricos) y póngase de acuerdo con el dueño del otro dispositivo Bluetooth para usar el mismo código. Una contraseña es usada una vez solamente.
- Después de la vinculación, el dispositivo queda guardado en la vista de Dispositivos vinculados.


6 Cuando haya conseguido la conexión con éxito, verá la nota **Enviando datos**.

Si el envío fracasa, el mensaje o datos serán borrados. La carpeta Borrador en **Mensajes** no guarda los mensajes enviados vía Bluetooth.

Verifique el estado de conexión Bluetooth observando los siguientes indicadores:




Cuando aparece  en el modo standby, Bluetooth está activado.

Cuando  destella, su consola móvil para juegos está tratando de conectarse con el otro dispositivo.

Cuando  aparece fijo, significa que la conexión Bluetooth está activada.

Dispositivos de vinculación


Para definir un nombre corto (alias o apodo) para ayudarlo a reconocer un dispositivo en particular durante la búsqueda o cuando un dispositivo está solicitando una conexión, vaya al dispositivo y elija **Opciones > Asign. nombre corto** en la vista de dispositivos vinculados.

Los dispositivos vinculados son más fáciles para ser detectados, son indicados por  en la búsqueda de dispositivo. En la vista principal de Bluetooth, oprima  para abrir una lista de dispositivos vinculados ().



- Para vincular con un dispositivo, elija **Opciones > Vincular nuevo disp.** La consola móvil para juegos inicia una búsqueda de dispositivos. Recorra hasta encontrar el dispositivo que quiera, y oprima **Seleccionar**. Intercambie contraseñas, ver paso 5 (Vincular).
- Para cancelar un vínculo, vaya al dispositivo y elija **Opciones > Eliminar**. Si desea cancelar todos los vínculos, elija **Opciones > Eliminar todos**.



Nota: Si su teléfono está conectado actualmente con un dispositivo y elimina el vínculo, la vinculación será cancelada inmediatamente pero la conexión permanecerá activa.

- Para autorizar o desautorizar un dispositivo, vaya al dispositivo, elija **Opciones > Fijar como autoriz..** Las conexiones entre su consola móvil para juegos y este dispositivo pueden ser realizadas sin que usted lo sepa. No se necesita aceptación o autorización individual. Use este estado para sus propios dispositivos, por ejemplo, su PC, o dispositivos que pertenezcan a otra persona de confianza. El ícono  es añadido próximo a los dispositivos autorizados en la vista de dispositivos vinculados. **Fijar no autoriz.** requiere que la conexión solicitada por este dispositivo debe ser aceptada cada vez por separado.

Recibir datos con conectividad Bluetooth

Cuando reciba datos vía una conexión Bluetooth, sonará un tono y se le pregunta si desea aceptar el mensaje. Si lo acepta, verá , y el ítem queda en la carpeta de Buzón de entrada en [Mensajes](#). Los mensajes recibidos vía conexión Bluetooth están indicados por . Ver [Buzón de entrada](#).

Desconectar Bluetooth

Una conexión Bluetooth será automáticamente desactivada después de enviar o recibir los datos.

Conectar su consola móvil para juegos a una computadora.

Para mayor información sobre cómo instalar el PC Suite para Nokia N-Gage, haga una conexión con una computadora compatible usando una conexión Bluetooth y usando el PC Suite para la Consola Móvil para Juegos Nokia N-Gage QD, vea **Guía de instalación para PC Suite** en el CD-ROM bajo la sección 'Instalar' y el PC suite de [Ayuda](#).

Usar el CD-ROM

El CD-ROM inicia automáticamente tras haberlo insertado en el drive CD-ROM de su PC compatible. Si no funciona, proceda como a continuación: Abra Windows Explorer, haga un clic con la derecha del ratón en el CD-ROM y elija Autorun.

Memoria



Muchas funciones de la consola móvil para juegos consumen memoria al almacenar datos. Estas funciones incluyen juegos, contactos, mensajes, imágenes y tonos de timbre, agenda, notas de tareas pendientes, documentos y descarga de aplicaciones. La cantidad de espacio libre en la memoria disponible depende de la cantidad de datos que esté ya almacenada en la memoria de la consola móvil para juegos.

Puede usar una tarjeta de memoria como espacio extra de almacenamiento. Las tarjetas de memoria son reescribibles, de manera de que pueda borrar y guardar datos en la tarjeta de memoria. Si la memoria de la consola móvil para juegos se está llenando, puede transferir algunos documentos a la tarjeta de memoria.

No puede guardar ningún dato en una tarjeta de juego ya que esta es inalterable. Las tarjetas de juegos contienen datos que no se pueden alterar.

Ver el consumo de memoria

Para ver qué tipo de datos tiene en la consola móvil para juegos y cuánta memoria consumen los diferentes grupos de datos, elija **Herramientas > Gestor > Opciones > Memoria disp.. Elija Mem libre** para ver la cantidad de memoria libre en la consola móvil para juegos.

Si tiene una tarjeta de memoria en la consola móvil para juegos, seleccione **Herramienta > Memoria > Opciones > Detalles de memoria** para ver el consumo de memoria de diferentes grupos de datos y la cantidad de memoria libre en la tarjeta.



Memoria libre

El instalar muchos juegos o guardar muchas imágenes podría ocupar una gran cantidad de la memoria disponible. La consola móvil para juegos le informa cuando la memoria se está agotando. En este caso, datos adicionales podrían no guardarse hasta que usted elimine algunos de los juegos u otros ingresos para liberar la memoria. Para no consumir toda la memoria, deberá descartar datos con regularidad o transferirlos a su tarjeta de memoria.

Puede descartar información de contacto, notas de calendario, cronómetros, contadores de costo de llamadas, puntajes de juegos, o cualquier otro dato. Elija la aplicación respectiva para eliminar los datos.

Otros ítems que también puede eliminar para liberar memoria son los siguientes:


- Aplicaciones instaladas que no se usan con regularidad.
- Mensajes del Buzón de Entrada, Borrador y Enviados en [Mensajes](#).
- Recuperar mensajes de email desde la memoria de la consola móvil para juegos.
- Guardar datos del juego en el [Admin. juegos](#).
- Páginas XHTML o WML e imágenes en [Imágenes](#).

Herramienta de tarjeta de memoria

Las opciones en la Tarjeta de memoria son: [Copia seg. mem. dis.](#), [Format. tarj. mem.](#), [Nombre tarj. mem.](#), [Fijar contraseña](#), [Detalles memoria](#), [Ayuda](#) y [Salida](#).




La herramienta de tarjeta de memoria es válida para las MMC solamente (no tarjetas de juego).

Oprima  y elija [Herramientas > Memoria](#). Puede usar una tarjeta de memoria para almacenar sus juegos y aplicaciones descargadas. Puede también hacer copias de seguridad desde la memoria de su consola móvil para juegos y restaurarla en la misma. Ver [Insertar una tarjeta de juego o tarjeta de memoria](#) y [Retirar una tarjeta de memoria](#).



Aviso: Mantenga las tarjetas de memoria fuera del alcance de los niños.



Importante: No retire la tarjeta durante una operación cuando el indicador  esté destellando. Antes de insertar o retirar una tarjeta de memoria, guarde toda la información no almacenada. Mantenga todas las aplicaciones cerradas cuando instale o retire la tarjeta. El retirar la tarjeta durante una operación podría causar la pérdida de datos o la tarjeta podría dañarse.



Nota: Use solamente tarjetas multimedia compatibles (MMC) con este dispositivo. Otras tarjetas de memoria, tales como, tarjetas digitales (SD), no caben en la ranura de la tarjeta de memoria y no son compatibles con este dispositivo. El uso de una tarjeta de memoria no compatible podría dañar la tarjeta de memoria así como el dispositivo y los datos almacenados en la tarjeta no compatible podrían estar corruptos.

Formatear una tarjeta de memoria

Cuando la tarjeta de memoria sea formateada, todos los datos disponibles en la tarjeta serán eliminados permanentemente.

Algunas de las tarjetas de memoria vienen preformateadas de fábrica, mientras otras necesitan ser formateadas. Consulte con su proveedor para informarse si otras tarjetas de memoria necesitan estar formateadas antes de su uso.

Elija **Opciones > Format.tarj. mem. > Sí** para confirmar. Cuando el formateado ha terminado, ingrese un nombre para la tarjeta de memoria y oprima **OK**.

Para renombrar una tarjeta de memoria, elija **Opciones > Nombre tarj. mem.** en **Tarjeta memoria**.

Hacer copias de seguridad y restaurar información en una tarjeta de memoria

- Para asegurar los datos de juego desde la memoria de la consola móvil para juegos a una tarjeta de memoria, elija **Opciones > Copiar**.
- Para restaurar información desde la tarjeta de memoria a la consola móvil para juegos, elija **Opciones > Restaurar de tarj..**

Bloquear tarjeta de memoria

Es posible fijar una contraseña para proteger su tarjeta contra su uso desautorizado.

La contraseña queda almacenada en su consola móvil para juegos y no hace falta reingresarla mientras está usando la tarjeta de memoria con la misma consola. Si quiere usar la tarjeta de memoria en otra consola móvil para juegos, se le pedirá la contraseña.

Elija **Opciones > Fijar contraseña, Cambiar contraseña, o Eliminar contraseña**. Para cada opción se le pedirá que ingrese y confirme su contraseña (hasta 8 caracteres).



Importante: Una vez eliminada la contraseña, la tarjeta de memoria se desbloqueará y puede usarse en otra consola móvil para juegos sin necesidad de una contraseña.

Desbloquear una tarjeta de memoria




Si ingresa otra tarjeta de memoria protegida con otra contraseña en su consola móvil para juegos, se le pedirá ingresar la contraseña de la tarjeta.

Para desbloquear la tarjeta, elija **Opciones > Desbloquear tarjeta de memoria**.

Marcación rápida (1 toque)



La marcación de 1 toque es la manera rápida para llamar a los números que se usan con más frecuencia. Podrá asignar teclas de marcación rápida a ocho números telefónicos.


- 1 Oprima , seleccione **Herramientas > Marcación rápida**, y asigne un número de teléfono a una de las teclas de marcación ( - ). La tecla 1 es reservada para el buzón de correo de voz.
- 2 Elija **Herramientas > Configuraciones > Llamada** y fije **Marcación rápida** a **Activado**.
- 3 Para marcar en el modo standby, oprima y mantenga oprimida la tecla de marcación rápida hasta iniciar la llamada.


Directorio SIM



Las opciones en el directorio SIM son: **Abrir**, **Llamar**, **Contacto SIM nuevo**, **Editar**, **Eliminar**, **Copiar a la Guía**, **Mis números**, **Detalles SIM**, **Ayuda** y **Salir**.

Para detalles sobre disponibilidad, tarifas e uso del Servicio SIM, consulte con su vendedor de la tarjeta SIM, por ejemplo, el operador de red o proveedor de servicio.

Oprima  y elija **Herramientas > Directorio SIM** para ver los nombres y números almacenados en la tarjeta SIM. En el directorio SIM, puede añadir, editar o copiar números a **Contactos** y hacer llamadas.

Para tener acceso a servicios adicionales que su tarjeta SIM le pueda proveer, oprima  y elija **Herramientas**. Ver también [Copiar contactos entre la tarjeta SIM y la memoria del dispositivo](#), [Confirmar servicios SIM \(servicio de red\)](#), [Herramienta de tarjeta de memoria](#) y [Ver mensajes en la tarjeta SIM](#).

Marcación fija




Las opciones en **Marcación fija** son **Abrir**, **Llamar**, **Nuevo contacto**, **Editar**, **Eliminar**, **Agregar a contactos**, **Agregar de contactos**, **Ayuda** y **Salir**.

Puede restringir sus llamadas salientes a ciertos números telefónicos siempre que sea respaldada por su tarjeta SIM. Va a necesitar el código PIN2 para esta función. Con esta función activada, sólo podrá llamar a los números incluidos en la lista de marcación fija o a los números cuyos primeros dígitos son iguales a un número en la lista.



Nota: Cuando la marcación fija esta activada, es posible hacer llamadas a ciertos números de emergencia en algunas redes.

Para ver la lista de números de marcación fija, oprima , y vaya a **Herramientas > Marcación fija**. Para agregar números nuevos a la lista de Marcación fija, elija **Opciones > Nuevo contacto** o **Agregar de Contactos**.

Restricción de Llamadas (servicio de red)

La restricción de llamadas le permite restringir la recepción y envío de llamadas en su consola móvil para juegos. Para esta función, pida la contraseña de restricción al proveedor de servicio.

Las restricciones de llamadas afectan todas las llamadas, incluso las de datos.

No podrá activar la restricción de llamadas para las llamadas entrantes, desvío de llamadas o marcación fija a la vez. Ver [Desvío de llamada \(servicio de red\)](#) y [Marcación fija](#).

- Vaya a una de las opciones de restricciones y elija **Opciones > Activar** para pedir al sistema que programe y active la restricción de llamadas; **Cancelar** para desactivar la restricción de llamadas, o **Verificar estado** para verificar si las llamadas están restringidas o no.
- Elija **Opciones > Editar contraseña restricciones** Para cambiar la contraseña de restricción.
- Elija **Opciones > Cancelar todas restricciones** para cancelar todas las restricciones de llamadas activas.



Nota: Cuando las llamadas están restringidas, es posible hacer llamadas a ciertos números de emergencias en algunas redes.

Información de referencia

Información sobre las baterías

Carga y descarga

Su consola para juegos es alimentada por una batería recargable. El rendimiento completo de una batería nueva sólo se adquiere tras dos o tres ciclos de carga y descarga. La batería puede ser cargada centenares de veces pero se descargará eventualmente por sí sola. Cuando los tiempos de conversación y de reserva son mucho más cortos que los normales, ya es momento de adquirir una batería nueva. Use sólo baterías homologadas por Nokia, y recargue su batería sólo con cargadores aprobados por Nokia diseñados para este dispositivo.

Desconecte el cargador del enchufe y de la consola para juegos cuando no esté en uso. No deje la batería conectada al cargador por demasiado tiempo. La sobrecarga puede acortar la vida de la batería. Cuando se deje sin usar, una batería completamente cargada se descargará eventualmente por sí misma. Las temperaturas extremas afectan la habilidad de carga de su batería.

Utilice la batería solamente para su finalidad destinada. Nunca utilice ninguna batería o cargador desgastado o dañado.

No ponga la batería en cortocircuito. Un cortocircuito accidental puede ocurrir cuando un objeto metálico como una moneda, clip o bolígrafo causa una conexión directa entre los terminales positivos (+) y negativos (-) de la batería. (Estas parecen tiras metálicas en la batería). Puede ocurrir, por ejemplo, cuando lleva una batería de repuesto en su bolsillo o bolsa. El cortocircuito podría dañar la batería o el objeto que lo origina.

Dejar la batería en lugares calurosos o fríos, tales como dentro de un automóvil cerrado y expuesto a la intemperie veraniega o invernal reducirá la capacidad y vida de la batería. Siempre trate de mantener la batería entre los 15°C y 25°C (59°F y 77°F). Una consola para juegos con batería caliente o fría puede dejar de funcionar momentáneamente, aunque la batería esté cargada completamente. El rendimiento de las baterías se ve limitado particularmente a temperaturas bajo los 0°C (32°F).

¡No arroje las baterías al fuego! Disponga de las baterías de acuerdo a las ordenanzas locales. Por favor, recicle cuando le sea posible. No disponga de éstas con los desperdicios domésticos.

Accesorios

Unas pocas reglas prácticas sobre los accesorios:

- Mantenga todos los accesorios fuera del alcance de los niños.
- Cuando desconecte el cordón eléctrico de cualquier accesorio, sujete el enchufe, no el cordón.
- Verifique regularmente que los accesorios instalados en un vehículo estén montados y operando en forma adecuada.
- Sólo personal especializado debe instalar el equipo para automóvil.

Hay una gama amplia de accesorios disponibles, si desea optimizar el funcionamiento de su teléfono. Elija cualquiera de estos productos para satisfacer mejor sus necesidades específicas de comunicación. Para información sobre éstos y otros accesorios, contacte a su distribuidor.



Misceláneo

- Tarjetas de juegos N-Gage
- Cubiertas X-press-on™ (Negro, Azul Claro)
- Estuches
- Adaptador del teléfono (HDA-9)

Batería y Cargadores

- Batería Li-Ion 1070 mAh (BL6-C)
- Cargador rápido (ACP-12)
- Cargador para auto (LCH-12)

Auto

- Equipo inalámbrico para auto (CK-1W)
- Equipo para conductor (BHF-2)
- Micrófono manos libres (HFM-8)

Audio

- Equipo auricular doble (HS-7)
- Equipo auricular con clipe (HS-3W)
- Equipo auricular (HDC-5)
- Audífono (LPS-3)

Cuidado y mantenimiento

Su teléfono es un producto de diseño y acabado superior, por lo tanto deberá ser tratado con cuidado. Las siguientes sugerencias le ayudarán a cumplir con cualquier obligación de garantía y disfrutar de este dispositivo por muchos años.

- Mantenga la consola para juegos, al igual que todas sus partes y accesorios, fuera del alcance de los niños.
- Mantenga la consola seca. Las precipitaciones, la humedad y los líquidos contienen minerales que corroen los circuitos electrónicos. Si su dispositivo llega a mojarse, remueva la batería y déjelo secar completamente antes de reinstalarla/cambiarla.
- No use la consola para juegos ni la almacene en lugares polvorientos o sucios. Ello podría dañar sus partes móviles y componentes electrónicos.
- No almacene la consola para juegos en lugares calurosos. Las temperaturas altas pueden acortar la vida de los dispositivos electrónicos, dañar la batería o torcer o derretir ciertos plásticos.
- No almacene la consola para juegos en lugares fríos. Cuando la consola para juegos se precalienta (alcance su temperatura normal) se puede producir humedad en la parte interna la cual podría dañar los cuadros de circuitos electrónicos.
- No trate de abrir la consola para juegos a no ser para un procedimiento indicado en este manual.
- No la deje caer, no la sacuda, ni la golpee. Los manejos bruscos pueden dañar las tarjetas interiores de circuitos y mecanismos delicados.
- No use productos químicos abrasivos, solventes de limpieza ni detergentes para limpiarla.
- No pinte la consola para juegos. La pintura puede bloquear las partes móviles e impedir un funcionamiento apropiado.

- Utilice sólo la antena suministrada o un repuesto homologado. Las antenas, modificaciones o adiciones desautorizadas podrían dañar la consola para juegos e infringir las regulaciones que controlan los dispositivos de radio.

Todas estas sugerencias sirven para su dispositivo, batería, cargador o cualquier accesorio. Si algún dispositivo no funciona, llévalo a su centro de servicio especializado más cercano.



Nota: Antes de enviar el dispositivo a un centro de servicio, cree un archivo de seguridad con la información que desea guardar, como contactos y notas de la agenda.

INFORMACIÓN ADICIONAL DE SEGURIDAD

Entorno operativo

Respete la normativa especial vigente en la zona donde se encuentra y siempre apague su dispositivo cuando esté prohibido utilizarlo o cuando su uso pueda causar interferencia o peligro. Use la consola para juegos en su posición normal de funcionamiento. Para cumplir con las normas que rigen la exposición a radiofrecuencia use sólo accesorios aprobados por Nokia con esta consola para juegos. Cuando la consola para juegos está encendida y es portada en contacto con el cuerpo, siempre use un estuche aprobado.

Dispositivos médicos

El funcionamiento de cualquier equipo de transmisión radial, incluso teléfonos celulares, puede interferir con el funcionamiento de dispositivos médicos que están inadecuadamente protegidos. Si tiene alguna pregunta o para determinar si tales aparatos tienen blindaje contra la energía externa de RF, consulte a un médico o al fabricante del dispositivo médico. Apague su dispositivo en instalaciones de cuidado sanitario donde tengan avisos puestos avisándole que lo apague. Puede que los

hospitales y centros de sanidad estén empleando equipos delicados que podrían ser afectados por la potencia de las señales RF.

MARCAPASOS

Los fabricantes de marcapasos recomiendan que se mantenga una separación mínima de 15.3 cms (6 pulgadas) entre un dispositivo celular y un marcapasos con el fin de minimizar la potencia para interferencias. Estas recomendaciones son consistentes con la investigación independiente efectuada y recomendada por la entidad Wireless Technology Research. Para minimizar la potencia para interferencias, las personas que llevan marcapasos

- Deberán mantener siempre una distancia de más de 15.3 cms (6 pulgadas) entre la consola para juegos y su marcapasos siempre que tengan la consola para juegos encendida.
- No deberán llevar la consola para juegos en el bolsillo superior (chaqueta o camisa).
- Sostenga la consola para juegos en la oreja contraria al marcapasos.

Si tiene alguna razón para sospechar que existan interferencias, apague inmediatamente la consola para juegos.

APARATOS AUDITIVOS

Algunos dispositivos celulares digitales pueden tener interferencias con ciertos aparatos auditivos. En caso de tal interferencia, consulte con su proveedor de servicio.

Automóviles

Las señales de RF pueden afectar los sistemas electrónicos que están inadecuadamente instalados o protegidos en los automóviles, por ejemplo, sistemas electrónicos de inyección directa, sistemas electrónicos de frenos antirresbalantes (antibloqueo), sistemas electrónicos de control de velocidad, o sistemas de airbag. Para más información, consulte con el fabricante o el concesionario del vehículo o de cualquier equipo que haya sido añadido en su automóvil.

Sólo personal especializado debe reparar la consola para juegos o instalarla en un automóvil. Una instalación o reparación defectuosa podría resultar peligrosa y podría anular la garantía aplicable a la consola para juegos. Revise periódicamente que todo el equipo del dispositivo celular esté montado y funcionando adecuadamente. No almacene ni transporte líquidos inflamables, gases o materiales explosivos en el mismo lugar que la consola para juegos, sus piezas o accesorios. Para los automóviles con sistemas de airbag incorporado, recuerde que el airbag se infla con mucha fuerza. No coloque objetos, incluso equipos instalados o celulares en el área encima del airbag o en la zona donde éste pueda desplegarse. Si un equipo celular de instalación para automóvil está incorrectamente instalado y el airbag se infla, podría resultar en heridas graves.

Información de seguridad sobre los videojuegos

Sobre las convulsiones fotosensitivas

Un porcentaje muy reducido de gente podría tener convulsiones al estar expuestos a ciertas representaciones visuales, incluso luces o imágenes destellantes que podrían aparecer en los videojuegos. Incluso aquellas personas sin antecedentes de convulsiones o epilepsia podrían padecer una condición no diagnosticada que les puedan causar convulsiones mientras están viendo videojuegos. Estas convulsiones podrían tener una variedad de síntomas, como: dolor de cabeza, vista alterada, espasmos faciales o de la visión, piernas o brazos temblorosos, desorientación, confusión o inestabilidad momentánea. Las convulsiones también podrían causar desmayos o ataques que puedan causar daños físicos como resultados de las caídas o golpes.

Cese inmediatamente el videojuego y consulte con un médico si tiene alguno de estos síntomas. Una persona adulta que permita a los jóvenes (o niños) jugar los videojuegos debería vigilar o preguntarles sobre estos síntomas puesto que, como los adultos, podrían sufrir estas convulsiones. Reduzca el riesgo de las convulsiones epilépticas fotosensibles jugando los videojuegos bajo una buena iluminación o

evitándolos cuando esté adormecido o fatigado. Si usted o algún miembro de la familia tiene antecedentes médicos de haber padecido convulsiones o ataques epilépticos, consulte con un médico antes de jugar estos videojuegos.

Seguridad al jugar. Cuando juegue, haga una pausa por lo menos cada media hora. Pare de jugar inmediatamente si empieza a sentir cansancio o sensaciones desagradables o dolor en las manos y/o brazos. Si la condición no cambia, consulte con un médico. La activación de sacudidas/vibración puede empeorar las lesiones. No active las sacudidas si padece de cualquier dolor de huesos o coyunturas en los dedos, manos, muñecas o brazos.

Entornos potencialmente explosivos

Apague su teléfono cuando se encuentre en zonas con un ambiente potencialmente explosivo y cumpla con todos los avisos e instrucciones. Los entornos potencialmente explosivos incluyen las zonas donde existan avisos reglamentarios requiriéndole que apague el motor de su vehículo. Las chispas en tales zonas podrían producir explosiones o incendios que podrían resultar en daño corporal o incluso la muerte. Apague la consola para juegos en lugares de abastecimiento de combustible tales como cerca de estaciones de servicio o gasolineras. Observe las restricciones en el uso de equipo de radio en depósitos de combustible, áreas de almacenamiento y distribución de combustible, plantas químicas o lugares donde se llevan a cabo operaciones de explosiones. Las zonas en entornos de potencia explosiva suelen estar marcadas, pero no siempre con claridad. Entre ellas se incluyen las cubiertas de los buques o instalaciones de almacenamiento y transporte de productos químicos, vehículos que utilizan gas de petróleo licuado (como propano o butano), zonas donde el aire contiene partículas o elementos químicos, tales como grano, polvo o partículas metálicas.

Las regulaciones de la FCC prohíben el uso de su consola para juegos a bordo de una aeronave. El uso de teléfonos celulares en una nave aérea puede poner en peligro el funcionamiento de la nave y alterar la red de servicio celular, y podría ser ilegal.



El incumplimiento de estas instrucciones puede resultar en la suspensión o denegación de los servicios de teléfonos celulares al infractor, y/o iniciar acción legal en su contra o ambas medidas.

LLAMADAS DE EMERGENCIA



Importante: Los teléfonos celulares, incluso este dispositivo, funcionan utilizando radioseñales, redes de servicios celulares y terrestres, así como funciones programadas por el usuario. Por lo tanto, no se puede garantizar una conexión bajo todas las condiciones. Nunca dependa solamente de cualquier teléfono celular para comunicaciones esenciales, por ejemplo, emergencias médicas.

Hacer una llamada de emergencia:

- 1 Si el teléfono está apagado, enciéndalo. Compruebe que la fuerza de la señal sea adecuada. Ciertas redes le podrían requerir que inserte una Tarjeta SIM válida en su dispositivo.
- 2 Oprima la tecla  las veces necesarias para borrar la pantalla y alistar el teléfono para las llamadas.
- 3 Ingrese el número de emergencia oficial para el área donde se encuentra. Los números de emergencia varían por zonas.
- 4 Oprima la tecla .

Si se están usando ciertas opciones, podría ser necesario desactivarlas antes de hacer una llamada de emergencia. Consulte este manual o con su proveedor de servicio. Cuando haga una llamada de emergencia, recuerde dar toda la información necesaria de la forma más exacta posible. Su teléfono celular puede ser el único medio de comunicación en el lugar de un accidente. No corte la llamada hasta que reciba instrucción de hacerlo.

INFORMACIÓN DE CERTIFICADO (SAR-TAE)

ESTE MODELO DE DISPOSITIVO CUMPLE CON TODOS LOS REQUERIMIENTOS GUBERNAMENTALES SOBRE EXPOSICIÓN A LA RADIOFRECUENCIA.

Este dispositivo celular portátil es radiotransmisor y receptor. Está diseñado y fabricado de modo que no exceda los límites de exposición a radiofrecuencia (RF) adoptados por la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) del gobierno de los Estados Unidos. Estos límites forman parte de un amplio conjunto de normas y permiten establecer los niveles de energía RF para el público en general. Las referidas normas están basadas en los estándares que fueron desarrollados por organizaciones científicas autónomas por medio de evaluaciones completas y periódicas de estudios científicos. Las normas contemplan un considerable margen de seguridad, para ofrecer protección al público, independientemente de la edad y salud.

La norma de exposición para dispositivos celulares móviles emplea una unidad de medida denominada SAR – Specific Absorption Rate (Tasa de Absorcencia Específica-TAE). El límite SAR (TAE) establecido por la FCC es de 1.6W/kg.* Las pruebas SAR son efectuadas mediante el uso en posiciones estándares aceptadas por la FCC, con el dispositivo transmitiendo al nivel más alto de potencia certificado, en todas las bandas de frecuencia comprobadas. A pesar de que la SAR es determinada a su nivel más alto de potencia certificado, el nivel SAR real del dispositivo mientras está funcionando puede ser mucho más bajo que el valor máximo. Esto es debido a que el dispositivo fue diseñado para funcionar a niveles de potencia múltiples para que sólo utilice la energía requerida para acceder a la red. En general, cuanto más cerca a la antena de la estación base celular, más baja será la energía de transmisión.

Antes de poner el modelo de dispositivo a la venta al público, deberá ser probado y certificado ante la FCC a efectos de que el teléfono no sobrepase el límite requerido establecido y adoptado por el gobierno para una exposición segura. Estos ensayos SAR (TAE) son realizados en posiciones y ubicaciones (por ejemplo, cerca al oído y portado en contacto con el cuerpo) conforme a las exigencias de la FCC para cada modelo.

Según la información suministrada a la FCC, el valor SAR (TAE) máximo para este modelo de teléfono, cuando fue probado para uso en GSM 850 junto al oído, es de 0.60 W/kg y cuando está en contacto con el cuerpo, según lo indicado en este manual del usuario, es de 1.03 W/kg. (Las medidas, cuando el teléfono es portado en contacto con el cuerpo, varían dependiendo de los accesorios disponibles y de los requerimientos de la FCC).

A pesar de la posibilidad de que haya diferencias entre los niveles SAR de varios dispositivos en varias posiciones, todos los modelos reúnen los requerimientos del gobierno. La FCC ha concedido una Autorización para este modelo de dispositivo con toda la información de todos los niveles SAR (TAE) analizados en cumplimiento con las normas FCC sobre la exposición a RF. La información SAR de este modelo de dispositivo está en el archivo de la FCC y se puede encontrar bajo la sección Display Grant en **<http://www.fcc.gov/oet/fccid>** después de localizar la IDENTIFICACIÓN N° **OW3RH-47** de la FCC.

Al portar el teléfono, este dispositivo ha sido probado y cumple con los reglamentos adoptados por la FCC sobre la exposición RF, utilice sólo accesorios que no contengan metal y que coloquen el auricular a una distancia mínima de 2.2 cms (7/8 de pulgada) del cuerpo. El uso de otros estuches, clips de cinturón o soportes podría infringir los reglamentos de la FCC sobre la exposición RF. Si no utiliza accesorios, y no está sujetando el dispositivo cerca de la oreja, coloque el auricular a una distancia de 2.2 cms (7/8 de pulgada) del cuerpo cuando el dispositivo esté encendido.

*En los Estados Unidos de América y Canadá, el límite SAR establecido para los dispositivos móviles usados por el público es de 1.6 Vatios/kilogramo (W/kg) con un promedio de un gramo por tejido. La norma incorpora un margen de seguridad considerable para ofrecer más protección al público y para considerar cualquier variación en las medidas. Los valores SAR podrían variar dependiendo de los requerimientos y la banda de la red. Para información sobre SAR en otras regiones, refiérase a la sección de información de productos en **www.nokia.com**.

INFORMACIÓN TÉCNICA

Función	Especificación
Peso	5.0 oz con la Batería BL-6C 1070 mAh Li-Ion
Tamaño	124 cc
Gama de frecuencia	Banda baja 824–849 MHz (TX) 869–894 MHz (RX) Banda alta 1850–1910 MHz (TX) 1930–1990 MHz (RX)
Energía de transmisión	850 MHz Hasta 2 W/33dBm 1900 MHz Hasta 1 W/30 dBm
Voltaje de la batería	3.7 V nominal
Temperatura de funcionamiento	-10°C hasta + 55°C (14°F hasta + 131°F)
Tiempo de conversación	Hasta 5 horas
Tiempo de reserva	Hasta 11 días
Tiempo de juego	Hasta 10 horas
Números telefónicos	Hasta 500 contactos con números telefónicos múltiples y e ingresos de texto por contacto

Anexo A

Mensaje de la CTIA (Celular Telecommunications & Internet Association) para todos los usuarios de teléfonos celulares.

© 2001 Cellular Telecommunications & Internet Association.
Todos los derechos reservados. 1250 Connecticut Avenue, NW Suite 800, Washington,
DC 20036. Tel.: (202) 785-0081

La seguridad es su deber más importante que tendrá que realizar.

Una guía para el uso responsable y seguro del teléfono celular

Hoy día millones de personas en los Estados Unidos aprovechan de la combinación única de comodidad, seguridad y valor que la telefonía celular aporta. Sencillamente, el teléfono celular da a la gente la habilidad poderosa de poder comunicarse por voz - casi en todos los sitios a cualquier hora - con el jefe, un cliente, los hijos, en caso de emergencias o incluso con la policía. Cada año los americanos hacen miles de millones de llamadas con sus teléfonos celulares, y aun la cifra asciende rápidamente.

Pero una responsabilidad importante acompaña esas ventajas la cual es reconocida por el usuario de teléfono celular. Cuando esté conduciendo, su responsabilidad primordial es conducir. Un teléfono celular puede ser una herramienta indispensable, el conductor deberá tener un buen juicio todo el tiempo mientras está conduciendo - tenga o no tenga el teléfono celular.

Las lecciones básicas son aquellas que habíamos aprendido cuando éramos jóvenes. El conducir requiere agilidad, precaución y cortesía. También necesita mucho sentido común: mantenga la cabeza en posición normal, dirija la vista hacia el trayecto, compruebe los visores con frecuencia y precaución con los otros conductores. Deberá respetar todas las señales de tráfico y mantenerse dentro del límite de velocidad. Deberá abrocharse el cinturón de seguridad y requerir que los otros pasajeros hagan lo mismo.

Pero con el teléfono celular, el conducir significa algo más. Este folleto es una llamada a todos los usuarios de teléfonos celulares en todos los sitios para que la seguridad sea su prioridad cuando están detrás del volante. La telecomunicación celular sirve para ponernos en contacto, simplificar nuestra vida, protegernos durante una emergencia y proveernos la oportunidad de poder ayudar a los demás.

En cuanto al uso del teléfono celular, *la seguridad es su deber más importante.*

"Guías de seguridad sobre el uso del Teléfono Celular"

A continuación, se reflejan las guías de seguridad a seguir mientras está conduciendo y usando un teléfono celular al mismo tiempo. Son sencillas y fáciles de recordar.

- 1 Conozca bien su teléfono celular y sus funciones, tales como la marcación rápida y rediscado. Lea detenidamente su manual de instrucciones y aprenda a optimizar las opciones que el teléfono pueda ofrecer, incluyendo rediscado automático y la memoria. También, aprenda de memoria el teclado para poder usar la función de marcación rápida sin la necesidad de quitar la vista de la carretera.
- 2 Cuando esté disponible, use la función manos libres. Hoy día se dispone de una cantidad de accesorios manos libres. Aunque elija el dispositivo de montaje instalado para su teléfono celular o un microteléfono, aproveche los dispositivos disponibles.
- 3 Coloque su teléfono celular para un alcance fácil. Asegúrese de ubicar su teléfono celular a la mano, donde lo pueda levantar sin tener que quitar la vista de la carretera. Cuando entre una llamada, si es posible, que su buzón de voz lo responda.
- 4 Posponga cualquier conversación mientras esté conduciendo en una situación muy peligrosa. Dígale a la otra persona que usted está conduciendo; si fuera necesario, cancele la llamada en embotellamientos o durante situaciones peligrosas de tiempo, tales como, la lluvia, aguanieve, nieve y hielo pueden ser tan peligrosas como los embotellamientos. Como conductor, su responsabilidad es prestarle atención al tráfico.
- 5 No tome notas o busque números telefónicos cuando esté conduciendo. Al leer un directorio o tarjeta de negocio, o escribir una lista de "tareas" mientras está conduciendo, no estará al tanto de su ruta. Es caso de sentido común. No se involucre en situaciones de tráfico peligrosas debido a que usted esté leyendo o escribiendo sin prestar atención al tráfico y a los vehículos cercanos.
- 6 Marque con sensatez y esté al tanto del tráfico; si fuera posible haga las llamadas cuando esté estacionado o retirado de la carretera antes de hablar. Trate de planear sus llamadas antes de emprender el viaje para que sus llamadas coincidan con las señales de Stop, semáforos en rojo o estacionamientos. Pero, si es preciso hacer una llamada mientras esté conduciendo, siga esta norma sencilla: marque unos pocos números, compruebe la carretera y sus visores, y luego continúe.
- 7 Evite conversaciones estresantes y emotivas que puedan distraer la atención. No se pueden combinar el conducir y las conversaciones emotivas y estresantes - es muy peligroso cuando está detrás del volante. Que la persona con quien está hablando sepa que usted está conduciendo, y si es necesario, evite conversaciones de distracción.

- 8 Utilice su teléfono celular para pedir socorro. Su teléfono celular es una de las mejores herramientas que puede adquirir para protegerse a usted y a su familia en situaciones peligrosas - con su teléfono a su lado tendrá el socorro a su alcance con sólo la marcación de tres números. Marque 9-1-1 u otros números de emergencia en caso de incendio, accidente de tráfico, peligro en la carretera o emergencia médica. Recuerde, ¡es una llamada gratis en su teléfono celular!
- 9 Use su teléfono celular para ayudar a los demás en tiempo de emergencia. Su teléfono celular le brinda la oportunidad perfecta para ser "Un buen samaritano" en su comunidad. En situaciones de accidente de tráfico, crímenes u otras emergencias de vida, llame al 9-1-1 u otro número de emergencia, como usted quiere que los demás hagan por usted.
- 10 Cuando sea necesario, llame al centro de asistencia de tráfico u otro número celular de ayuda para situaciones que son de emergencia. Puede encontrar ciertas situaciones cuando esté conduciendo las cuales no merecen la necesidad de referirlas a los servicios de emergencia. Pero sí puede usar su teléfono celular para echar una mano en situaciones tales como: un automóvil que no corre en medio de la carretera aunque no signifique ningún peligro, señales rotas de tráfico, un accidente de tráfico sin ningún herido, o un vehículo robado; llame a la asistencia o a otros números especiales de teléfonos celulares en situaciones que no son de emergencia.

Las personas irresponsables, descuidadas, distraídas y los que conduzcan irresponsablemente representan un peligro en la carretera. Desde el año 1984, la Asociación de la Industria de Telecomunicaciones Celulares (CTIA) y la industria celular han realizado asistencia educativa para informar a los usuarios de teléfonos celulares de su responsabilidad siendo conductores cautelosos y buenos ciudadanos. Al acercarnos hacia un siglo nuevo, más gente se aprovechará de las ventajas de los teléfonos celulares. Y, al dirigirnos a la carretera, todos tenemos la responsabilidad de conducir con cautela.

La industria celular le recuerda utilizar con seguridad su teléfono mientras conduce.

Para más información, llame al número: 1-888-901-SAFE.

Para datos actualizados, visite: <http://www.wow-com.com/consumer/issues/driving/articles.cfm?ID=85>

Anexo B

Mensaje de la FDA (U.S. Food and Drug Administration) para todos los usuarios de teléfonos celulares.

18 de julio de 2001. Para datos actualizados: <http://www.fda.gov/cdrh/phones>

Datos actualizados para el consumidor de teléfonos celulares

U.S. Food and Drug Administration

1. ¿Significan un peligro para la salud los teléfonos celulares?

La evidencia científica disponible no muestra que ningún problema de salud tiene relación con el uso de teléfonos celulares. No hay pruebas, sin embargo, que los teléfonos celulares son absolutamente seguros. Los teléfonos celulares emiten niveles bajos de radiofrecuencia (RF) en la gama de microonda durante el uso. También emiten niveles muy bajos de RF en modalidad de inactividad. Mientras que los niveles altos de RF pueden influir la salud (por calentamiento) la exposición a un nivel bajo de RF no produce efectos de calentamiento y no causa efectos adversos a la salud. Muchos estudios sobre exposiciones a nivel bajo de RF no han encontrado efectos biológicos. Algunos estudios han sugerido que podrían resultar en ciertos efectos biológicos, pero tales encuestas no han sido confirmadas por estudios adicionales. En ciertos casos, otros investigadores han tenido dificultades para reproducir tales estudios o determinar las causas de los resultados inconsistentes.

2. ¿Cuál es el papel de la FDA concerniente a la seguridad de los teléfonos celulares?

Bajo la ley, la FDA no revisa la seguridad de los productos que generan radiación, tales como, teléfonos celulares antes de su venta, como se hacen con medicamentos o dispositivos médicos nuevos. Sin embargo, la agencia tiene la autoridad para realizar una acción si es mostrado que el nivel de la radiofrecuencia (RF) emitida por los teléfonos celulares muestra algún peligro para el usuario. En tal caso, la FDA podría requerir a los fabricantes de teléfonos celulares que avisen a los usuarios del peligro de los celulares para la salud, y que reparen, o devuelvan los teléfonos para que el peligro no exista.

Aunque los datos científicos existentes no justifican las acciones reglamentarias de la FDA, la FDA le exige a la industria de teléfonos celulares que establezca medidas, que incluyan las siguientes:

- Respalda la investigación necesaria hacia los posibles efectos biológicos del tipo de RF generada por teléfonos celulares;
- Fabricar los teléfonos celulares de tal manera que minimicen la exposición del usuario a un nivel RF necesario para el funcionamiento del dispositivo; y

- Colaborar en la tarea de proveerles a los usuarios de teléfonos celulares la mayor información posible sobre los resultados generados por el uso de los teléfonos celulares en cuanto a la salud.

La FDA pertenece a un grupo de interagencias de las agencias federales que se encargan de los distintos aspectos de la seguridad de la RF para asegurar los esfuerzos coordinados al nivel federal. Las agencias siguientes pertenecen a este grupo:

- National Institute for Occupational Safety and Health
- Environmental Protection Agency
- Federal Communications Commission
- Occupational Safety and Health Administration
- National Telecommunications and Information Administration

El National Institute of Health participa también en actividades del grupo interagencia.

La FDA comparte con la Federal Communications Commission (FCC) las responsabilidades para teléfonos celulares. Todos los teléfonos vendidos en los Estados Unidos deben cumplir con los reglamentos establecidos por la FCC que limitan la exposición RF. La FCC depende de la FDA y otras agencias sanitarias sobre los asuntos de seguridad de los teléfonos celulares.

La FCC también regulariza las estaciones bases de donde dependen las redes de teléfonos celulares. Mientras estas estaciones base funcionan con una potencia más alta que los propios teléfonos celulares, la exposición RF que el usuario podría recibir de dichas estaciones bases es, en general, mucho más reducida que la RF generada por los teléfonos celulares. Las estaciones bases no son el asunto de las preguntas de seguridad tratadas en este documento.

3. ¿Cuáles son los tipos de teléfonos que constituyen el asunto de este dato de actualización?

En este documento la palabra teléfono celular se refiere a los teléfonos celulares portátiles con antena interior, normalmente denominados teléfonos móviles o teléfonos PCS. Estos tipos de teléfonos celulares pueden exponer al usuario a un nivel importante de energía de radiofrecuencia (RF) debido a la distancia corta entre el teléfono y la cabeza del usuario. Estas exposiciones a la RF fueron limitadas por las normas de la FCC que fueron desarrolladas bajo el consejo de la FDA y otras agencias federales de sanidad

y seguridad. Cuanto más lejos la distancia entre el teléfono y el usuario, menos será la exposición a la RF, puesto que la exposición a la RF disminuye cuando el origen de la frecuencia se encuentra más lejos de la persona. Los denominados teléfonos inalámbricos con una unidad base conectada a la cablería telefónica de una casa funcionan, en general a unos niveles de potencia más bajos, y entonces la exposición a la RF es mucho más baja que las límites de los reglamentos sanitarios de la FCC.

4. ¿Cuáles son los resultados de las investigaciones realizadas?

Las investigaciones han producido resultados conflictivos, y muchos estudios han sufrido los errores en los métodos usados para las investigaciones. Los experimentos efectuados con animales para investigar los efectos de la exposición a la radiofrecuencia (RF) que son típicos de los teléfonos celulares han producido resultados conflictivos que no se pueden repetir en otros laboratorios. Unos estudios de los animales, sin embargo, han sugerido que los niveles bajos de RF podrían acelerar el desarrollo de cáncer en animales de laboratorios. Mas, la mayoría de las investigaciones han mostrado el creciente desarrollo de tumor en los animales que fueron tratados genéticamente con sustancias anti-cancerosas para hacerlos propensos al desarrollo de cáncer sin ponerlos expuestos a la RF. Los otros estudios expusieron los animales a la RF hasta 22 horas por día. Estas condiciones no son iguales a las condiciones de los usuarios de teléfonos celulares, así que no sabemos con certeza cuáles son los resultados de tales estudios y lo que significan para la salud humana.

Tres investigaciones de epidemiología han sido publicadas desde diciembre del 2000. Entre ellos, las encuestas investigaron la existencia de cualquier posibilidad relacionada entre el uso de teléfonos celulares y el cáncer cerebral primario, glioma, meningioma o neuroma acústica, tumores cerebrales o de las glándulas salivales, leucemia u otros tipos de cánceres. Ninguno de estos estudios demostró la existencia de cualquier resultado peligroso a la salud debido a la exposición a la radiofrecuencia generada por los teléfonos celulares. Sin embargo, ninguna de estas investigaciones pueden contestar la exposición de largo plazo, puesto que el período medio de exposición es de unos tres años.

5. ¿Qué tipo de investigación es necesaria para determinar si la exposición a la RF genera un riesgo para la salud?

Una combinación de estudios de laboratorios y estudios epidemiológicos de los usuarios actuales de teléfonos celulares podrían proveer ciertos datos necesarios. Los estudios sobre exposición de por vida del animal podrían ser completados dentro de pocos años. Sin embargo, una gran cantidad de animales podrían ser necesaria para proveer pruebas fiables de los efectos cancerosos. Los estudios epidemiológicos pueden proveer los datos directamente aplicables a la demografía humana, sin embargo necesitarían un seguimiento de 10 años o más para conseguir las respuestas sobre los resultados en la salud, tales como el cáncer. Esto es debido al intervalo entre la hora de exposición al agente que causa el cáncer y la hora del desarrollo del tumor, si hubieran, que podría significar muchos años. El significado de los estudios epidemiológicos es obstaculizado por las dificultades en el proceso de medir la exposición RF actual del uso diario de los teléfonos celulares. La mayoría de estos factores afecta esta medida, tales como el ángulo de sujetar el teléfono o el modelo de teléfono usado.

6. ¿Qué está realizando la FDA para obtener los resultados posibles en la salud causados por teléfonos celulares?

Junto con la entidad U.S. National Toxicology Program y con otros grupos de investigadores mundiales, la FDA está trabajando para asegurar que se están conduciendo estudios altamente prioritarios en animales para dirigir preguntas sobre los efectos de la exposición RF.

La FDA ha sido el participante líder en el proyecto de la entidad World Health Organization International Electromagnetic Fields (EMF) Project desde su inicio en el 1996. Como resultante poderoso de este trabajo se desarrolló una agenda detallada de las necesidades en la investigación que propulsó el establecimiento de programas nuevos de investigaciones por todo el mundo. El proyecto también ha ayudado al desarrollo de una serie de documentos de información pública sobre los asuntos EMF.

La FDA y la Cellular Telecommunications & Internet Association (CTIA) conducen un acuerdo formal denominado Cooperative Research and Development Agreement (CRADA) para realizar investigaciones de la seguridad en el uso del teléfono celular. La FDA provee una vista científica, consiguiendo las opiniones de los expertos de las organizaciones académicas, industriales y gubernamentales. La investigación financiada por la CTIA es realizada por contratos con investigadores independientes. La

investigación inicial incluirá tanto los experimentos en laboratorios como los estudios sobre usuarios de teléfonos celulares. El proyecto CRADA también va a asesorar ampliamente los requerimientos en los estudios bajo el contexto de los desarrollos de las investigaciones más recientes por todo el mundo.

7. ¿Hay forma de saber qué nivel de exposición de radiofrecuencia puedo recibir usando mi teléfono celular?

Todos los teléfonos vendidos en los Estados Unidos deberán reunir las normas establecidas por la Federal Communications Commission (FCC) que limitan la exposición a la energía de radiofrecuencia. La FCC estableció estas normas tras haber consultado con la FDA y otras agencias de seguridad y sanitarias. El límite por la FCC para la exposición RF de los teléfonos celulares es establecido a una Tasa de Absorción Específica (TAE), en Specific Absorption Rate (SAR) es de 1.6 vatios por kilogramo (1.6 W/kg). El límite FCC coincide con las normas de seguridad desarrolladas por las entidades Institute of Electrical and Electronic Engineering (IEEE) y National Council on Radiation Protection and Measurement. El límite de exposición considera la habilidad del cuerpo para librar el calor de los tejidos que absorben la energía del teléfono celular y está fijado a niveles mucho más bajos que los niveles que produzcan resultados.

Los fabricantes de teléfonos celulares deberán entregar al FCC el nivel de exposición RF de cada modelo de teléfono. La página web de FCC (<http://www.fcc.gov/oet/rfsafety>) provee las direcciones para localizar el número de identificación de la FCC en su teléfono para que usted pueda localizar el nivel de exposición de RF de su teléfono en la lista en línea.

8. ¿Qué ha realizado la FDA para medir la tasa de radiofrecuencia que procede de los teléfonos celulares?

Junto con la participación y el liderazgo de los ingenieros y científicos de la FDA, la entidad Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE) está desarrollando la norma técnica para medir la tasa de radiofrecuencia RF emitida por los teléfonos celulares y otros microteléfonos portátiles. La norma denominada en inglés, Recommended Practice for Determining the Spatial-Peak Specific Absorption Rate (SAR) in the Human Body Due to Wireless Communications Devices: Experimental Techniques, establece la primera metodología de prueba consistente para medir la tasa a la cual la energía RF queda depositada en la cabeza de los usuarios de teléfonos celulares. El método de prueba utiliza un modelo imitado de un tejido de la cabeza

humana. Se espera que la metodología de la prueba SAR (TAE) pueda mejorar a un nivel importante la consistencia en las medidas hechas en los diferentes laboratorios para el mismo teléfono. El SAR (TAE) es la medida de la cantidad de energía que el tejido absorbe, sea por el cuerpo entero o por una parte del mismo. Se mide en unidad de vatios/kg (o milivatios/g) de la materia. Esta medida se usa para determinar si un teléfono celular cumple con las normas de seguridad.

9. ¿Qué medidas puedo realizar para reducir mi exposición a la radiofrecuencia de mi teléfono celular?

Si existe algún riesgo de estos productos - y en este momento desconocemos tal existencia - probablemente será muy mínimo. Sin embargo, si le concierne la prevención de posibles riesgos, haga estos pasos sencillos para minimizar su exposición a la radiofrecuencia (RF). Debido a que el tiempo es un factor clave en la exposición a la radiofrecuencia. (Pero, si está considerando evitar aunque sean riesgos posibles, podrá seguir estos pasos para minimizar su exposición a la radiofrecuencia.) Puesto que el tiempo es un factor clave, en cuanto al nivel de la exposición que una persona pueda recibir, minimizar el tiempo de uso del teléfono celular reducirá la exposición a la RF. Si tiene que extender su tiempo de conversación con su teléfono celular, podrá alejarse del origen de la RF, puesto que el nivel de exposición RF reducirá dependiendo de la distancia. Por ejemplo, podrá utilizar un auricular y llevar el celular apartado de su cuerpo o usar un teléfono celular conectado a una antena remota.

Se reitera que los datos científicos no muestran que los teléfonos celulares son peligrosos. Sin embargo, si le concierne la prevención de posibles riesgos, podrá adoptar las medidas antes mencionadas para reducir el nivel de exposición a la RF que se origina de los teléfonos celulares.

10. ¿Significa un riesgo para los niños el uso de teléfonos celulares?

Las evidencias científicas no muestran peligro a los usuarios de teléfonos celulares, incluso para los niños y jóvenes. Si desea realizar las medidas para reducir la exposición a la radiofrecuencia (RF), las medidas anteriormente mencionadas servirían para los niños y jóvenes que usan teléfonos celulares. La reducción del tiempo de uso del celular y aumentar la distancia entre el usuario y el origen de la radiofrecuencia minimizará la exposición a la RF. Ciertos grupos patrocinados por otras entidades nacionales gubernamentales han recomendado que los niños no utilicen teléfonos celulares. Por ejemplo, en diciembre 2000, el gobierno del Reino Unido distribuyó folletos conteniendo

dicha recomendación. Se han dado cuenta que no existen ninguna evidencia que el uso de teléfonos celulares pueda causar tumores cerebrales u otras enfermedades. Su recomendación para limitar el uso de los teléfonos celulares de parte de los niños fue solamente a efecto preventivo; no fue basada en ninguna evidencia de peligros para la salud.

11. ¿Qué significa la interferencia entre teléfonos celulares y equipos médicos?

La radiofrecuencia (RF) que emana de los teléfonos celulares puede interactuar con ciertos dispositivos electrónicos. Por esta razón, la entidad FDA ha ayudado a desarrollar un método de prueba detallada para medir la interferencia electromagnética (EMI) de los marcapasos cardíacos injertos y desfibriladores de teléfonos celulares. Este método de prueba ya forma parte de una norma patrocinada por la entidad Association for the Advancement of Medical instrumentation (AAMI). El borrador final fue completado en el año 2000 por parte de la FDA, los fabricantes de equipos médicos y otros grupos que aportaron sus esfuerzos. Esta norma permitirá a los fabricantes de teléfonos celulares a asegurar que los marcapasos cardíacos y desfibriladores no tienen peligro ante el uso de teléfonos celulares EMI. La FDA ha realizado ensayos de auxiliares auditivos para estudiar la interferencia que pueda originarse de los teléfonos celulares, y ha ayudado a desarrollar un estándar voluntario patrocinado por la entidad Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE). Esta norma especifica los métodos de pruebas y requerimientos para el uso de aparatos auditivos para que no existan interferencias cuando el usuario usa un teléfono compatible y un aparato auditivo al mismo tiempo. Esta norma fue aprobada por la IEEE en el año 2000.

La FDA continúa a monitorear el uso de teléfonos celulares referente a interacciones con otros equipos médicos. En caso de que existan interferencias peligrosas, la FDA va a seguir conduciendo las pruebas para asesorar la interferencia y solucionar el problema.

12. ¿Dónde puedo conseguir información adicional?

Para más información, refiérase a las siguientes fuentes:

- Página web de FDA sobre teléfonos celulares
<http://www.fda.gov/cdrh/phones/index.html>
- Página web de Federal Communications Commission (FCC) RF Safety Program
<http://www.fcc.gov/oet/rfsafety>
- Página web de International Commission on Non-Ionizing Radiation Protection
<http://www.icnirp.de>
- Página web de World Health Organization (WHO) International EMF Project
<http://www.who.int/emf>
- Página web de National Radiological Protection Board (UK)
<http://www.nrpb.org.uk/>

Índice

A

- Accesos rápidos
 - en Favoritos 128
 - en Modalidad standby 34
- Administrador
 - Instalar y desinstalar el software Symbian 133
- Administrador de juegos 130, 132
 - Agrupar y clasificar archivos 131
- Agenda
 - Alarma 56
 - Enviar ingresos 57
 - Parar alarma de la agenda 57
 - Usar el PC Suite 56
- Alarmas
 - Alarmas de la agenda 57
 - Reloj de alarma 117
- Altavoz 37
 - Activar 37
 - Apagar 37

- Anotación, glosario de explicación 106
- Aplicaciones, Java 118, 119
- Archivo SIS 118
- Arena launcher
 - Inicio 46
 - Registro e inicio 47
- Atajos
 - en Imágenes 113

B

- Bluetooth
 - Código de contraseña original de fábrica 165
 - Código de contraseña, glosario de explicación 165
 - Desconectarse 168
 - Dispositivo de domicilio 164
 - Indicadores de estado de conexión 166
 - Solicitudes de conexión 166
 - Solicitudes de vinculación 166

- Vinculación 165
- Vinculación, glosario de explicación 165
- Borrar pantalla
 - Ver *Modo standby*
- Buzón de correo 91
- Buzón de correo remoto 91
- Buzón de voz 161
 - Desviar llamadas al buzón de voz 134

C

- Caché 110
- Cambiar entre aplicaciones 31
- CD-ROM 168
- Centro de servicio de mensaje de texto
 - Añadir nuevo 98
- Centro de servicio de mensajes de texto 98
- Centro SMS 98
- Certificados 152
- Chat (IM)
 - Chat de grupo 69

- Configuraciones 74
- Definición 59
- Finalizar sesión 75
- Sesiones Chat 63
- Código de bloqueo 150
- Código PIN 150
- Códigos de acceso 150
- Comandos USSD 97
- Conexiones a la computadora 168
- Conexiones de datos
 - Indicadores 34
- Configuraciones
 - Agenda 57
 - Aplicaciones (Java™) 121
 - Bluetooth 164
 - Certificados 152
 - Código de bloqueo 150
 - Código PIN 150
 - Códigos de acceso 150
 - Conexiones de dato 142
 - Configuraciones originales 139
 - Desvío de llamadas 134
 - Fecha y hora 149

- Pantalla 140
- Personalizar la consola móvil para juegos
- Puntos de acceso 144
- Registro 160
- Restricciones de llamada 175
- Salvapantallas 140
- Configuraciones de conexión 46, 142
- Control de volumen
- Altavoz 37
- Control del volumen
- Durante una llamada 40
- Copiar
- Contactos entre la tarjeta SIM y la memoria del teléfono 51
- Texto 82
- Cortar
- Texto 82

D

- Definición de términos 189

- DNS, Domain Name Service (Servicio de nombre de dominio), glosario de explicación 147
- Domicilio IP, glosario de explicación 147

E

- Email 84
 - Buzón de correo remoto 91
 - Fuera de línea 95
 - Recuperar del buzón de correo 92
 - Ver archivos adjuntos 93
- Etiquetas de voz 52
- Añadir 53
- Hacer llamadas 54

F

- Fecha
- Configuraciones 149
- Formatos de archivo
- Archivo SIS 118

G

Glosario 189

GPRS

Configuraciones 148

Contador de datos 160

Tarifas 143

Grabador de video 115

Grabar etiquetas de voz 53

H

Hacer copias de seguridad
y restaurar los datos
de juego 133

Hora

Configuraciones 149

I

Imágenes

Añadir a una tarjeta
de contacto 50

Ver 112

Indicadores de conexión

Bluetooth 166

GPRS 34

Llamadas de datos GSM 34

Indicadores e íconos

en modalidad standby 34

Información de seguridad

Juegos de video 183

ISDN, glosario de explicación 146

J

Java

Ver *Aplicaciones*

Juegos

Empezar un juego 29

Multijugadores 31

Perfil fuera de línea 135

L

Llamadas

Configuraciones 140

Configuraciones para desvíos
de llamada 134

Desviar 43

Duración 157

Internacionales 40

Límite de costo 158

Llamadas realizadas 157

Recibidas 157

M

Manos libres

Ver *Altavoz*

Marcación fija 175

Marcación por voz 52

Memoria llena

Ver consumo de memoria 170

Mensajes

Mensajes multimedia 83

Redactar email 84

Mensajes de difusión celular

Mensajes de voz 161

Mensajes multimedia 83

Reproducir sonidos 88

Volver a reproducir sonidos 88

Menú

Reorganizar 34

Miniaturas

En una tarjeta de contacto 50

Modalidad inactiva

Ver *Modo standby*

Modo standby 33

N

Naípe 30

N-Gage Arena 46

conexión a 45

P

PC

Conexión 168

PC Suite

Datos de agenda 56

Pegar

Texto 82

Puntos de acceso 142

Configuraciones 144

Configuraciones,
avanzadas 147

Puntos de acceso al Internet

(IAP) Ver *Puntos de acceso*

R

Recordatorio

Ver *Agenda, Alarma*

Registro

Eliminar contenidos 160

Filtrar 160

Registro de llamada Ver *Registro*

Reloj

Alarma 117

Configuraciones 117

Snooze (Repetir) 117

S

Seguridad 12

Servicio de información

Ver *Mensajes de
difusión celular*

Servicios

Puntos de acceso, ver *Puntos
de acceso*

Snooze

Reloj de alarma 117

Snooze (Repetir)

Alarma de la agenda 57

Sonidos

Configuraciones 135

Eliminar tonos de timbre
personales 52

Enmudecer un tono
de timbre 42

Grabar sonidos 122

T

Tarjeta de memoria 30, 171

Contraseña 173

Desbloquear 173

Tarjeta SIM

Copiar nombres y números 51

Mensajes 96

Mensajes en SIM 174

Nombres y números 174

Tarjetas de contacto

Eliminar tonos de timbre 52

Guardar tonos DTMF 44

Insertar imágenes 50

Tarjetas SIM prepagadas 158

Tipos de archivos de juego 132

Tonos de timbre

Añadir un tono de timbre
personal 51

Configuraciones 135

Recibir en un mensaje
inteligente 89

V

Ver imágenes 112